

EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS™

ESCENARIO DE CAMPAÑA

EL PRIMER PASO

Una aventura de nivel cero del Archivo de las Tormentas™
para el Juego de Rol del Cosmere®



COSMERE®
JUEGO DE ROL

El JdR del Cosmere® es una creación de Brotherwise Games y Dragonsteel Entertainment.

Producción ejecutiva: Brandon Sanderson
Producción: Isaac Stewart y Dan Wells
Dirección creativa: Johnny O'Neal

Diseño: Sen-Foong Lim y Meric Moir
Diseño adicional: Lyla McBeath Fujiwara
Edición del libro: Sebastian Yūe

Dirección artística: Katie Payne
Diseño gráfico: Igor Freitas
Concepto artístico: Marie Seeberger
Ilustración de cubierta: Kevin O'Neill
Ilustraciones interiores: Valeria Casale, Ashley Coad, Eduardo Nonato Cavalcante, Vincent Dutrait, Antti Hakosaari, Amirul Hhf, Svetlana Kostina, Julia Maddalina, Andrea Montalto, Kevin O'Neill, Florencia Rocca, Sami Rytkönen, Darko Stojanovich, Sonderflex Studio

Equipo artístico de Dragonsteel: Ben McSweeney, Shawn Boyles, Jennifer Neal, Rachael Lynn Buchanan, Anna Earley, Hayley Lazo y Priscilla Spencer

Edición de continuidad: Karen Ahlstrom
Cantamundos: David Behrens, Joshua Harkey, Eric Lake, Ben Marrow, Ian McNatt y Evgeni "Argent" Kirilov
Consultoría de sensibilidad: Basil Wright
Consultoría de accesibilidad: Chris Hopper
Revisión: James Kauffman y Eli Scovill

Marca y marketing: Adam Horne, Matt Molandes y Jillian Schumacher

Pruebas de juego: Absimiliard, Ryan Apigian, Taylor Ashton, Second Attemps, Autumn, Corey Barnes, Carlos Jurado Barrau, Ryan Bennett, Tahirih Bennett, berserker, Zach Bertram, Ryan Berwick, Sarah Berwick, Collin Berwick, Nick "McLovin" Best, Bluerevel, Aviv Blumfield, Bone, Jonathan Bowe, Anna Buchele, Josh Burnley, William Burnley, Ryan Busenbark, Kyle Casey, Chortana, Claire, CptObvious, Daniel Álvarez Cristóbal, Tarryon Darrington, Keegan Darrow, DashTheFlash, Jase Maurice Davies, Ryan Dineen, Ren Donor, Jacob Edel, Natalia Español (Nami), Alfonso Llano Fernández, Natasha Fetzer, Andrew Fetzer, Tanya Fetzer, Mary Fonvielle-Lewis, Bryan J. Fox, Mario García Gago, Kody Gainey, Micah Galicinski, Matthew Galicinski, Anna Galicinski, Fran Núñez Gavira, Al Gonzalez, Darcy Good, Glenn Grout, Marco Guarnera, Andrew Gubler, Matt Gubler, William Guyaux, Deborah Guyaux, HangMan, Jordynne Hatton, Annelies Hell, David Lol Hendren, Emma Inglis, Michael Inglis, Tom Ingram, Joshua Ingram, Andrew Ingram, Jace, Micah Jackson, Alex Jackson, Gunilla Johann, Jyx, Jim Kauffman, Zechariah Kelly, KentuckyFriedJedi, Marlon Kovarbasic, Krista, Better Kyle (Beurkle), Jeremy Lance, Nick Leix, Ping Trowa Li, Isa Llerena, Jake MacMillan, James Mantooth, Javier Martínez Martín, Álvaro Fernández Mateos, Josh McClellan, Cailin McClung, Taylor McDonald, Patrick McGean, Meesayen, Marcus Merritt, Michael Miller, Felicity Miller, Jen Moir, Derrick Moore, Bradley moose, Claudia Ramos Moro, Ryan Movens, Declan Mulhall, Jess Mumma, Joshua Murphy, NamiStuff, Devin Niesen, Garrett Nielsen, Ashley Nordquist, Nyxia, Jameson O'Quinn, Braeden O'Quinn, Marcos Sierra Obrero, Concana Vega Palacios, Cat Parker, Ian Paul, Faustina Pauwels, Diego García Peris, Luke Pillar, Laurier Rochon, Ruben López Rodríguez, Rythecomicbookguy, Mattia "Jiem" Di Sabatino, Aaron Scott-Poritz, Stubborn Sheepcow, Chris Shoemaker, Lukas Siedentop, Tyler Singleton, Bart Sloan, Soulcatcher, Eric Stang, Lukas Stariha, MJ Stepanek, Bailey Storm-Pillar, Sarah Stout, Heather Sweeney, Taken, TenTen, Borja Tersa, TheCollector, Trebor, Mike Turner, Lily Lyn-Marie Varner, Nicolas Villatte, Visimir, Matthew Wallace, Natalie Williams, Devon Williams, Robbie Winter, Jade Witzel, Abigail Wood, Eddie Woodard, Steph Woodard, Chris Woody, Michelle Xiong, Danielle Yang, Joseph Yang, Joshua Yip y Daniel Zazo

Equipo de dirección del JdR del Cosmere

Dirección de diseño: Andrew Fischer
Dirección de escritura: Lydia Suen
Dirección de edición: Laura Hirsbrunner
Dirección de edición: Lyla McBeath Fujiwara

Edición en castellano

Edición: Vanessa Carballo
Traducción: Eduard Roca
Revisión: Santi Güell
Coordinación de traducciones: Jordi Zamarreño
Adaptación gráfica y maquetación: Darío Pérez Catalán

© 2025 por Brotherwise Games, LLC. Basado en las novelas de *El Archivo de las Tormentas®* de Brandon Sanderson, copyright © 2010, 2014, 2017, 2020, 2024 por Dragonsteel Entertainment, LLC, y usado bajo la autorización expresa de Dragonsteel Entertainment, LLC.
Sistema de juego Plotweaver™ © 2025 Brotherwise Games, LLC.

Dep. legal: B 15122-2025
Impreso en Lituania







CONTENIDOS

El primer paso 4
Introducción 4
Cómo dirigir la aventura 4
Antes de empezar 4
Convenciones de la aventura 4
Empecemos 5
Cómo llevar un registro de las decisiones 5
La línea temporal del Archivo de las Tormentas 6
Cómo jugar con cantores 6
Herramientas de seguridad 6
Resumen de la aventura 6
Diagrama de flujo de la aventura 7
Glosario y pronunciación 7

Parte 1: Emboscada alezi 8
Cómo dirigir la parte 1 8
La hoja de personaje 8
Cómo hacer una prueba de habilidad 8
El primer paso 9
Elección de la parte 1 9
A: Buscar equipo 9
B: Atender a los compañeros 15
C: Participar en la batalla 18
D: Buscar a la brillante señora Ralanat 21

Parte 2: Una noche en el desfiladero 24
Cómo dirigir la parte 2 24
La caravana se repliega 24
Sobrevivir a la noche 26
Cómo dirigir el empeño 26
Subir la apuesta 26
Resolución del empeño 27
Desayuno alrededor de la hoguera 27
Culturas 27
Aspecto y ascendencia 28
Relaciones entre personajes 28

Parte 3: El extraño 30
Cómo dirigir la parte 3 30
Características de personaje 30
Empieza un nuevo día 30
Cómo gestionar los recursos 31
Un extraño en el camino 32
Cómo dirigir un combate 32
Estructura del combate 32
Cómo hacer un ataque 34
Adversarios 34
Lucha contra los sabuesos-hacha 35
La aventura *Caminapiedras* 36
Ganchos para aventuras 36
Conclusión 36
Caminos y talentos 36
Caminos Radiantes 37
Propósito y obstáculo 37
Siguientes pasos 37

Apéndice A: Equipo 38
Armas improvisadas 39
Ataques sin armas 39

Apéndice B: Caminos e ideales 40

Apéndice C: Pericias 41

Hoja de registro 42

EL PRIMER PASO

TE DAMOS LA BIENVENIDA A ROSHAR, EL MUNDO DE las novelas de *El Archivo de las Tormentas* y el primer Escenario de campaña para el JdR del Cosmere. Roshar es un mundo de fantasía épica que se encuentra al borde de una época de increíble agitación y cambio. En el Escenario del *Archivo de las Tormentas,* las personas que juegan crean personajes entrelazados con el destino de este mundo. Muchos personajes tienen orígenes humildes o mundanos como soldados, artesanos o fervorosos. Algunos son más privilegiados, provenientes de la nobleza o de prestigiosos puestos académicos.

Todos los personajes se encuentran en el centro de una emocionante historia continua y algunos de ellos pueden jurar poderes ancestrales, obteniendo espectaculares capacidades sobrenaturales y convirtiéndose en nuevos Caballeros Radiantes. Hay poderes odiosos en alza, y Roshar necesita héroes.

Introducción

El primer paso es una aventura introductoria al JdR del Cosmere que enseña a los jugadores a crear sus personajes y a usar las reglas del juego. A medida que la narrativa se va desarrollando, las decisiones que toman los jugadores moldean a sus personajes. La aventura está diseñada para atraer tanto a los fans de las novelas de *El Archivo de las Tormentas* de Brandon Sanderson como a los aficionados a la fantasía épica en general.

El primer paso describe los acontecimientos de una dramática emboscada en el centro de Alezkar, en la frontera entre los principados de Thanadal y Kholin. Tras el ataque, los personajes deben reagruparse y ayudar a los supervivientes antes de aventurarse por su cuenta en esta peligrosa región.

Jugar esta aventura lleva entre tres y cuatro horas, aproximadamente, y está optimizada para de cuatro a seis jugadores, además de una **directora de juego** (DJ).

Al final de la aventura, cada jugador dispondrá de un personaje de nivel 1 completo y el grupo podrá continuar sus andanzas utilizando vuestras propias historias o la aventura *Caminapiedras*.

Cómo dirigir la aventura

De ahora en adelante, este texto se dirige a la DJ, la persona que prepara las escenas y facilita la partida. Cualquiera que juegue con un **personaje jugador** (PJ) debería dejar de leer ahora para evitar destripes.

Antes de empezar

Esta aventura presupone que los jugadores no están familiarizados con la serie de El Archivo de las Tormentas, pero que la DJ sí tiene conocimientos básicos y puede explicar conceptos como la armadura esquirlada y las altas tormentas. Si lo que buscas es información básica sobre *El Archivo de las Tormentas,* consulta *Bienvenidos a Roshar,* un breve folleto que presenta la ambientación, o la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*, una introducción a Roshar mucho más detallada.

Este libro contiene toda la información necesaria para dirigir la aventura. Después de jugarla, necesitarás el *Manual del Archivo de las Tormentas* para dar los últimos toques a los personajes.

Si planeas dirigir *Caminapiedras* después de *El primer paso*, familiarízate con Taszo-hijo-Clutio, un **personaje no jugador** (PNJ) que aparece al final de esta aventura y al principio de *Caminapiedras*.

Finalmente, puedes visitar *devir.es* para obtener contenido complementario en Internet.

Convenciones de la aventura

Para facilitarte la gestión de esta aventura, utilizaremos las siguientes convenciones:

> El texto en un recuadro como este debe leerse en voz alta (o parafrasearse) a los jugadores, normalmente cuando se desencadena una situación específica (según lo descrito en el texto).

El equipo y los objetos se describen en el *Manual del Archivo de las Tormentas* y en el apéndice A de este libro.

Cuando se introducen nuevos conceptos de juego, se escriben en **negrita y azul**.

Barras laterales

La información útil acerca de la historia o las notas se presentan en barras laterales como esta.

La aventura se divide en tres partes, y cada una de ellas empieza con un punto de control de mecánicas donde indicarás a los jugadores cómo completar sus hojas de personaje. Los puntos de control de mecánicas tienen este aspecto:

Punto de control de mecánicas

Cada valor de atributo (Fuerza, Velocidad, Intelecto, Voluntad, Discernimiento y Presencia) empieza en 1.

Estos puntos de control presentan la información básica para resolver pruebas de habilidad, dirigir empeños, usar el dado de trama y otras características del JdR del Cosmere a medida que cobran relevancia. Puedes encontrar información detallada sobre estas mecánicas en el *Manual del Archivo de las Tormentas.*

Empecemos

Antes de empezar a jugar, haz lo siguiente:

1. Lee la sección “Diagrama de flujo de la aventura” y familiarízate con su formato.
2. Imprime una hoja de personaje para cada jugador. Puedes copiar una hoja de personaje de la última página del *Manual del Archivo de las Tormentas*, o descargarte una de la web de Devir.
3. Imprime la hoja de registro incluida al final de este libro. La utilizarás para registrar todo tipo de información.
4. Opcionalmente, imprime los demás apéndices para compartirlos con los jugadores.
5. Proporciona suficientes dados y utensilios para escribir a cada jugador.
6. Prepárate para la escena de combate de la parte 3. Considera la opción de conseguir algunas miniaturas o fichas que representen a los PJs, a Taszo y a los sabuesos-hacha que los atacarán.
7. ¡Pásalo bien! Recuerda: viaje antes que destino.

Cómo llevar un registro de las decisiones

A medida que los jugadores vayan tomando decisiones para sus personajes, el texto os pedirá, a los jugadores y a ti, que anotéis los detalles de dichas decisiones. Los dos tipos de indicaciones son los siguientes:

- Indicación de la hoja de registro: **Camino** Agente
- Indicación de la hoja de personaje: **Atributo** +1 Velocidad

La primera indicación está pensada para que tú, la DJ, la anotes en tu hoja de registro. Puedes encontrar una hoja de registro para imprimir al final de este libro o en la web de Devir.

La segunda indicación está pensada para que los jugadores la anoten en sus hojas de personaje.

En estos ejemplos, anotas la decisión del personaje relacionada con el Agente en la hoja de registro, y el jugador aumenta en 1 el atributo Velocidad en su hoja de personaje.

Atributos, habilidades y otros

Los jugadores empiezan con una hoja de personaje en blanco y, a medida que toman decisiones en la aventura (y siempre que se les solicite), van añadiendo nueva información. Las decisiones del jugador añaden directamente atributos, habilidades, equipo, pericias y objetivos a la hoja de personaje. Estos elementos se describen a medida que cobran relevancia.

A veces, el jugador puede disponer de dos opciones, que se indican de la siguiente manera:

- **Atributo** +1 Voluntad o Presencia

Cuando se ofrecen varias opciones, el jugador elige cuál de ellas anotar.

Caminos

Los **caminos** del JdR del Cosmere se parecen a las “clases” de otros juegos de rol. Representan aquello en lo que un héroe se ha entrenado y las capacidades especiales que tiene.

La ambientación de Roshar ofrece **caminos heroicos** y **caminos Radiantes**, de los que dispones de información en el apéndice B. Los caminos Radiantes corresponden a las nueve órdenes de Caballeros Radiantes disponibles (la Orden de los Forjadores de Vínculos no está disponible para los PJs). Los personajes no pueden convertirse en Radiantes en el nivel 1, pero al terminar *El primer paso* se les sugiere un posible camino Radiante a seguir. Es importante indicar que, desde una perspectiva de interpretación, la mayoría de los PJs no saben que se están convirtiendo en Radiantes. Por ejemplo, a Kaladin le llevó mucho tiempo descubrir que su vínculo con Syl lo estaba cambiando.

A medida que los jugadores vayan tomando decisiones, utilizarás la hoja de registro para anotar los posibles caminos que un personaje puede tomar. Las decisiones que marcan más de un camino pueden llegar a marcar hasta tres.

No digas a los jugadores qué anotas y qué no. Al final de la partida, tendrás la oportunidad de revelar los resultados de forma dramática y comunicar a cada jugador qué caminos, heroico y Radiante, puede seguir su personaje. Si un personaje muestra una clara tendencia hacia una orden Radiante en particular, puedes indicarle sutilmente, mediante la interpretación, que está siendo observado por un spren Radiante asociado.

La tabla Valores y filosofías Radiantes del apéndice B muestra el Ideal principal de cada orden Radiante, que *El primer paso* utiliza como referencia para indicarte cuándo tienes que marcar un camino Radiante en la hoja de registro. La tabla también enumera los spren asociados a cada orden.

Recursos y equipo

También llevarás la cuenta de los **Recursos**, una representación abstracta de los objetos que los personajes pueden encontrar, o perder, durante la aventura: por ejemplo, una pequeña herramienta, una reserva de comida, un camarada inspirado o un puñado de esferas.

Cuando los personajes tengan éxito, a veces se te indicará que aumentes sus Recursos en tu hoja de registro. Cuando fracasen, puede que tengas que disminuirlos, aunque nunca estarán por debajo de cero. Las indicaciones de Recursos se presentan de la siguiente manera:

- **Recursos** +1
- **Recursos** –1

Hacia el final de la aventura, el valor de Recursos te ayudará a determinar qué equipo reciben los personajes.

El grupo empieza con 1 Recurso por personaje. Los Recursos son compartidos hasta que se reparten entre los personajes en la parte 3.

La línea temporal del Archivo de las Tormentas

El primer paso se ambienta al final de un período en Roshar conocido como la Era de la Soledad, coincidiendo con los acontecimientos que tienen lugar durante la novela *Palabras Radiantes*. Los alezi cumplen el Pacto de Venganza en las Llanuras Quebradas, librando una guerra de años contra los parshendi. El infame Asesino de Blanco ha reaparecido para masacrar a más líderes mundiales. La mayoría de los cantores están esclavizados y confinados en formas exentas de canciones, y los pocos Caballeros Radiantes que quedan carecen de entrenamiento y están aislados.

Puedes encontrar una cronología más completa en el capítulo 4 de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*.

Cómo jugar con cantores

Esta aventura se escribió pensando en personajes humanos. Sin embargo, puedes incluir personajes cantores con unos pequeños ajustes; puede haber espías oyentes entre los trabajadores parshmenios de la caravana, o puedes apartarte del canon e incluir un personaje cantor esclavizado antes de que la tormenta eterna restablezca su salud espiritual.

La Era de la Soledad fue una época profundamente traumática para los cantores. La gestión de los personajes cantores, tanto PJs como PNJs, es algo que los jugadores y la DJ debéis determinar conjuntamente. La sección "Cómo incluir la marginación de manera responsable" del capítulo 13 del *Manual del Archivo de las Tormentas* ofrece varios consejos sobre cómo abordar la dinámica de la marginación durante el juego.

Herramientas de seguridad

Todo el mundo que participa es responsable de garantizar que el juego sigue siendo divertido para todos los jugadores. Como DJ, es tu responsabilidad crear un entorno de juego donde esto sea posible. Una forma de contribuir a ello es mediante el uso de herramientas de seguridad: ejercicios de comunicación que ayudan a las personas a identificar elementos de la historia o temas que quieren, o no, incluir en el juego. Antes de empezar la aventura, tendrías que revisar la sección "Guía de seguridad" en el capítulo 13 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.

Resumen de la aventura

El primer paso está diseñada para enseñar a los jugadores noveles a jugar a un juego de rol, así como para introducir gradualmente a los jugadores experimentados en las mecánicas del JdR del Cosmere:

La **Parte 1: Emboscada Alezi** se centra en los personajes individuales, ofreciendo escenas destacadas para que los jugadores tiren dados y tomen decisiones claramente definidas. Estas escenas deben ser breves y preparar el terreno para lo que seguirá. Considera esta sección como un preámbulo al juego de rol real de las partes 2 y 3.

La **Parte 2: Una noche en el desfiladero** anima a los jugadores a tomarse más libertades narrativas durante el desarrollo de las escenas. Con mayor frecuencia se les indica que describan cómo su personaje interactúa o resuelve una escena. Además, esta sección presenta otro tipo de escena: el empeño. Los empeños combinan de forma flexible la interpretación y las pruebas de habilidad para determinar el resultado y las consecuencias de las acciones de los personajes.

La **Parte 3: El extraño** utiliza todas las reglas e introduce a los jugadores en una escena de combate en la que actúan por turnos para superar una amenaza.

Para sacarle el máximo partido a *El primer paso*, busca momentos emocionantes para pedir a los jugadores que añadan detalles a la escena. ¿Cómo llevan a cabo sus personajes la acción que han elegido? ¿Qué aspecto tiene el objeto que recogen? Si añades un toque especial a los desenlaces sin cambiarlos, la sesión será mucho más interesante para todo el mundo.

Por último, ¡aumenta el dramatismo! Esta aventura representa un momento crucial en la historia de los personajes. Pide a los jugadores que elijan opciones según cómo se sientan sus personajes. Pregúntales cómo define la decisión su pasado o su futuro. Nos hemos reunido para jugar y descubrir quiénes son estos personajes.



KEVIN O'NEILL

Diagrama de flujo de la aventura

Parte 1: Emboscada alezi
En la frontera del principado de Kholin, una emboscada de soldados desconocidos obliga a los personajes a buscar refugio, reunir tropas o recoger los objetos de valor que puedan en medio del caos.

Parte 2: Una noche en el desfiladero
A medida que la batalla se va inclinando a favor de las tropas de Kholin, un portador de esquirlada arrasa con todo, acabando con la resistencia y atrapando a los personajes y su caravana en un cañón. Los personajes tienen la oportunidad de fortalecer sus vínculos mientras atienden a los heridos y se protegen durante la noche.

Parte 3: El extraño
Por la mañana, los personajes reúnen sus escasos recursos y abandonan el cañón en busca de ayuda. Sin embargo, se topan con un shin solitario siendo atacado por sabuesos-hacha salvajes.

Glosario y pronunciación

La siguiente tabla es un glosario e indica la pronunciación en inglés, propuesta por el autor, de los nombres y términos de esta aventura.

Como ocurre con todos los mundos del Cosmere, la pronunciación de las palabras en Roshar varía según la región y el dialecto. Si una pronunciación de aquí no coincide con la manera en que tus jugadores o tú la decís, ¡no significa que estéis equivocados! Es mucho más probable que simplemente procedáis de una tierra diferente a la de la persona que ha escrito esta guía.

Glosario y pronunciación

Nombre en inglés	Pronunciación	Traducción
Adolin	AY-doh-lin	Adolin
Alethi	uh-LETH-ee	Alezi
Alethkar	AL-eth-kar	Alezkar
Bettani	beh-TAH-nee	Bettani
Chull	CHUL	Chull
Cosmere	KOZ-meer	Cosmere
Crem	KREM	Crem
Dalinar	DAL-in-ar	Dalinar
Fabrial	FAB-ree-uhl	Fabrial
Havah	HAH-vah	Havah
Herdazian	Hayr-DAZ-ee-uhn	Herdaziano
Kharbranthian	Kar-BRANTH-ee-uhn	Kharbranthiano
Khokh	COKE	Khokh
Kholin	koh-LIN	Kholin
Linil	LIN-eel	Linil
Parshendi	par-SHEN-dee	Parshendi
Ralanat	RAHL-uh-naht	Ralanat
Reshi	RESH-ee	Reshi
Resi	REH-zee	Resi
Roshar	ro-SHAR	Roshar
Shinovar	SHIN-oh-var	Shinovar
Spren	SPREN	Spren
Taln	TALN	Taln
Tashikki	ta-SHI-kee	Tashikki
Taszo-son-Clutio	YAH-zo-suhn-KLOO-tee-oh	Taszo-hijo-Clutio
Thanadal	THAH-nuh-dahl	Thanadal
Thaylen	THAY-len	Thayleño
Unkalaki	oon-kah-LAH-kee	Unkalaki
Veden	VAY-din	Veden
Velin	VEH-lin	Velin
Vorin	VOR-in	Vorin
Zinden	ZIN-dehn	Zinden

PARTE 1

EMBOSCADA ALEZI

Los personajes forman parte de una caravana que se dirige a un territorio inhóspito llamado las Llanuras Quebradas, una región devastada por la guerra donde los alezi se enfrentan a sus enemigos, los oyentes. Estos últimos, a quienes los alezi llaman parshendi, son un pueblo no humano nativo de las Llanuras Quebradas.

Por desgracia para los personajes, la corrupta líder de la caravana, la brillante señora Ralanat, ha conspirado con un portador de esquirlada, el brillante señor Resi, para destruir el convoy. Resi es un noble de poca monta del ejército de Thanadal que fue menospreciado por el dueño de la caravana, el brillante señor Adolin Kholin, y ahora Resi quiere atacar a Adolin de manera indirecta.

Cómo dirigir la parte 1

La aventura comienza con una escena narrativa que presenta la ambientación, la caravana y la emboscada. Después, se presentan cuatro opciones a los jugadores. Cada una de ellas conduce a una escena diferente, que se ramifica en historias individuales que ayudan a los jugadores a definir cómo reacciona su personaje ante las situaciones, creando así una personalidad y un trasfondo para cada personaje.

Varios jugadores pueden elegir la misma opción. En la sección "Dar el primer paso" se explica cómo gestionar estas decisiones y cómo ordenar las escenas. Resuelve completamente un camino narrativo antes de pasar a otro jugador, pero haz todo lo posible para dedicar la misma atención a cada uno de ellos a la vez que haces que las escenas avancen rápidamente.

Esta sección de la aventura es procedimental y está definida. Explica cómo tirar los dados para las pruebas de habilidad e introduce un poco de interpretación descriptiva. Si algún jugador tiene la sensación de que la parte 1 es limitada, asegúrale que tendrá mucha más libertad en las partes 2 y 3.

La hoja de personaje

Si aún no lo has hecho, reparte una hoja de personaje en blanco a cada jugador. Antes de pasar al primer punto de control de mecánicas, tómate un tiempo para explorar la hoja de personaje junto a tus jugadores.

Atributos. Los seis **atributos** son Fuerza, Velocidad, Intelecto, Voluntad, Discernimiento y Presencia. Los atributos son las características innatas de los personajes y forman la base de sus límites físicos y mentales, sus habilidades y otros elementos. Los personajes comienzan con un valor de atributo de 1 y lo aumentarán o disminuirán hasta un máximo de 3 o un mínimo de 0 a lo largo de la aventura. Cuanto más alto sea el valor, más excepcional será el personaje en ese aspecto. Cuando pidas a los jugadores que aumenten o disminuyan el valor de un atributo, diles que reemplacen el número de su casilla con el valor modificado.

Habilidades. A medida que la partida se vaya desarrollando, los personajes usarán **habilidades** con frecuencia para llevar a cabo diversas tareas. Pueden hacer una prueba de Sigilo para escabullirse de un enemigo, o buscar alimento en la naturaleza mediante una prueba de Supervivencia. Hay 18 habilidades, y cuantos más **grados** tenga un personaje en una habilidad, mejor será en las pruebas y capacidades que la utilicen. Los personajes empiezan con 0 grados en todas las habilidades y, a lo largo de esta aventura, pueden subir hasta un máximo de 2 grados en varias de ellas. Cuando pidas a los jugadores que aumenten su número de grados en una habilidad, haz que rellenen una de las casillas a la derecha del nombre de la misma.

Modificador de habilidad. La casilla a la izquierda del nombre de cada habilidad corresponde al **modificador de habilidad**, que es la suma de sus grados más el atributo asociado (indicado por las tres letras entre paréntesis a la derecha del nombre). Por ejemplo, el modificador de Agilidad es el valor del atributo Velocidad del personaje más sus grados de Agilidad.

Las demás secciones de la hoja de personaje, desde el nombre y el nivel, hasta el equipo, las habilidades y los objetivos, se explicarán a medida que cobren relevancia.

Cuando todo el mundo esté listo, empieza con el primer punto de control de mecánicas:

> **Punto de control de mecánicas**
>
> Cada valor de atributo (Fuerza, Velocidad, Intelecto, Voluntad, Discernimiento y Presencia) empieza en 1.

Cómo hacer una prueba de habilidad

Cuando el resultado de las acciones de un personaje es incierto, este hace una **prueba de habilidad** tirando un dado de veinte caras (d20) para determinar si tiene éxito o no. Las pruebas son la mecánica principal de este juego, así que tanto los jugadores como tú las llevaréis a cabo a menudo. La sección "Habilidades" del capítulo 3 del *Manual del Archivo de las Tormentas* explica con más detalle cómo funcionan las pruebas de habilidad, pero en su forma más básica las pruebas siguen estos pasos:

1. **La DJ determina una habilidad y el jugador tira los dados.** La DJ elige qué habilidad encaja mejor con la situación y también establece una clase de dificultad (CD), que es un número que el jugador debe, como mínimo, igualar con su tirada para superar la prueba; cuanto mayor sea la CD, más difícil será superarla. Después de elegirlas, el jugador tira un d20.
2. **Añadir el modificador de habilidad.** En la hoja de personaje, busca el número en la casilla a la izquierda de la habilidad correspondiente y añádelo al resultado de la tirada.
3. **Aplicar las bonificaciones o penalizaciones.** En determinadas circunstancias, algunas pruebas obtienen bonificaciones o penalizaciones. Aplica las que correspondan al resultado de la tirada del d20.
4. **Comparar el total de la prueba con su CD.** Suma el resultado de la tirada del d20 a los modificadores de habilidad y las bonificaciones, y réstale las penalizaciones; si el resultado es igual o superior a la CD establecida por la DJ, el personaje tiene éxito en su tarea.
5. **Resolver los resultados.** Resuelve los resultados del éxito o el fracaso.

En la parte 1 de *El primer paso*, se facilitan las habilidades apropiadas, las CD de las pruebas y los resultados del éxito y el fracaso. Cuando se aumenta un atributo o habilidad, el personaje obtiene ese beneficio inmediatamente. El jugador debe aumentar los grados de habilidad o capacidad correspondientes en la hoja de personaje y luego, si es necesario, recalcular los modificadores de habilidad antes de continuar.

> **Pericias**
>
> Además de atributos y habilidades, los personajes cuentan con varias **pericias**: conocimientos especializados adquiridos a partir de su experiencia personal. Una pericia puede representar un conocimiento profundo de un tipo de arma, años de estudio de una materia académica o una vasta familiaridad con una cultura determinada. Algunas pericias son asignadas por las decisiones que se toman, mientras que otras las define el propio jugador. Para ver una lista de ejemplos de pericias culturales, en armas, armaduras y de utilidades, consulta el apéndice C.

El primer paso

Cuando todos estéis listos para empezar, lee o parafrasea lo siguiente:

> Han transcurrido semanas desde la última vez que visteis las hojas del viento de Kholinar; fue entonces cuando os unisteis a esta caravana y comenzasteis vuestro viaje hacia las Llanuras Quebradas. Vuestro periplo os ha llevado hacia el sur, atravesando Kholinar y a lo largo de la frontera de Thanadal, antes de continuar hacia el este, en dirección a los campamentos de guerra.
>
> Al final de otro largo día, la brillante señora Ralanat, la noble líder de la caravana, decide acampar en un desfiladero cercano. Sus escarpadas paredes prometen protección tanto contra bandidos como contra las altas tormentas, las tempestades que azotan Roshar cada pocos días. Los chulls, unos crustáceos del tamaño de caballos, descienden lentamente hacia el desfiladero.
>
> Al acomodaros, los únicos sonidos que oís son la conversación en voz baja de los soldados de Kholin y los suaves chasquidos de los chulls dormitando. Vosotros también empezáis a quedaros dormidos cuando un centinela aterrorizado grita: "¡Bandidos!".
>
> Sobresaltados, os apresuráis hacia el centro del campamento y divisáis lanceros bajando en masa por el lado oriental del desfiladero. No son bandidos indisciplinados; se mueven con precisión militar. Al oeste, las flechas silban hacia los civiles que corren aferrándose a sus pertenencias. Muchos caen con astiles de flecha asomando por la espalda. Miedospren se filtran del suelo, formando charcos violetas alrededor de las botas del minúsculo contingente militar Kholin que custodia la caravana.

Después de leer este texto en voz alta, presenta a los jugadores las opciones de "Elección de la parte 1". Cuando los jugadores hayan elegido una respuesta entre A, B, C o D, resuelve la escena de un jugador antes de volver a "Elección de la parte 1" para resolver la escena del siguiente. Resuelve las escenas por orden, empezando con los jugadores que han elegido A, luego los que han elegido B, y así sucesivamente. La mayoría deben resolver sus escenas individualmente. Sin embargo, los que elijan la opción D deberán resolver esa escena juntos.

Elección de la parte 1

Elige…

1. Rebuscas entre tu equipo para ver si encuentras algo útil. Resuelve la **opción A** (más abajo).
2. Compruebas que las personas emboscadas por los arqueros se encuentran bien. Resuelve la **opción B** (*página 15*).
3. Coges un arma y te enfrentas a los lanceros. Resuelve la **opción C** (*página 18*).
4. Corres hacia el centro del campamento en busca de la brillante señora Ralanat. Resuelve la **opción D** (*página 20*).

A: Buscar equipo

> Rebuscas rápidamente entre tu equipo y coges lo primero que encuentras.

¿Qué es?

1. Un arma. **Opción A1** (*página 10*)
2. Una herramienta de comunicación a larga distancia llamada vinculacaña. **Opción A2** (*página 11*).
3. Una bolsa de herramientas. **Opción A3** (*página 12*)
4. Un pequeño artilugio tecnológico llamado fabrial. **Opción A4** (*página* 12).
5. Un documento. **Opción A5** (*página 13*).
6. Un kit médico. **Opción A6** (*página 14*).

A1

Atributo +1 Fuerza o Velocidad

Empuñas tu arma. El mango envuelto en tiras de cuero se adapta cómodamente a tus manos.

¿Qué tienes?

1. Una daga. **Camino** Agente **Atributo** +1 Intelecto
2. Un arco corto. **Camino** Cazador **Atributo** +1 Discernimiento
3. Una lanza corta. **Camino** Guerrero **Atributo** +1 Voluntad En Alezkar, una lanza es un arma comúnmente usada por hombres que no son nobles de la clase ojos oscuros. ¿Qué eres?
   - Alezi. **Pericia** Alezi
   - Extranjero. **Pericia** Otra cultura (Consulta el apéndice C)
4. Una espada lateral. **Camino** Líder **Pericia** +1 Pericia En Alezkar, una espada lateral es un arma comúnmente usada por hombres nobles de la clase ojos claros. ¿Qué eres?
   - Alezi. **Pericia** Alezi
   - Extranjero. **Pericia** Otra cultura (Consulta el apéndice C)

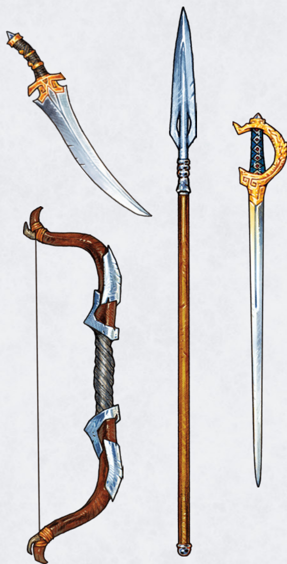
¿Qué capacidad tienes con el arma?

1. Has entrenado durante horas con ella. **Pericia** El arma que has elegido No hay mejor momento que ahora para aprovechar ese entrenamiento.
2. Necesitas dedicarle más tiempo **Meta** "Encontraré un instructor que pueda enseñarme a usar mi [arma]." Esta situación repentina y peligrosa te ha convencido para que quieras entrenarte más.

Ahora que estás armado y listo, ¿adónde te diriges?

1. A repeler a los lanceros que vinieron del este. **Ideal** Autodominio **Habilidad** +2 Armamento ligero o Armamento pesado Haz una prueba de Armamento ligero o Armamento pesado CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo refuerzas las tropas, reduciendo el número de efectivos enemigos con tu ataque. **Recursos** +1
   - **Fracaso:** Describe cómo te lanzas a la batalla, pero aun así las líneas siguen flaqueando y rompiéndose.
2. A enfrentarme a los arqueros que disparan al desfiladero desde el oeste. **Ideal** Protección **Habilidad** +2 Armamento ligero o Armamento pesado Haz una prueba de Armamento ligero o Armamento pesado CD 10.
   - **Éxito:** Llueven flechas a tu alrededor. Describe cómo desvías la atención de los arqueros lejos de los civiles. **Recursos** +1
   - **Fracaso:** Llueven flechas a tu alrededor con mayor furia. Describe cómo te salvas.
3. A reunir a las tropas a tu alrededor. **Ideal** Tenacidad **Habilidad** +2 Liderazgo Haz una prueba de Liderazgo CD 10.
   - **Éxito:** Llamas la atención a los aturdidos soldados de la caravana de Kholin. Describe cómo tomas el control. **Recursos** +1
   - **Fracaso:** Describe cómo no logras atraer la atención de los aturdidos soldados de la caravana de Kholin.

Obtén: **Equipo** El arma que has elegido



Si todos los jugadores han jugado una escena, ve a la **parte 2** (*página 24*). De lo contrario, ve a la "**Elección de la parte 1**" (*página 9*) y resuelve la escena de otro jugador.

Metas

A medida que los personajes vayan viviendo aventuras por Roshar no solo crecerán subiendo de nivel, sino también completando metas personales. Cada meta incluye tres casillas de hito que representan el progreso hacia su consecución. Generalmente, solo se puede marcar una casilla de hito por sesión. Tras completar una meta, el personaje obtiene recompensas que le otorgan objetos, relaciones o capacidades. Consulta el capítulo 8 del *Manual del Archivo de las Tormentas* para más información.

VINCENT DUTRAIT

SONDERFLEX STUDIO

A2

Atributo +1 Voluntad o Presencia

Rebuscas en tu mochila y sacas la vinculacaña que te habían encomendado llevar. Retiras la fina tela del dispositivo y colocas el rubí partido lleno de luz tormentosa en su receptáculo. La vinculacaña cobra vida y la pluma empieza a moverse, controlada por manos distantes e invisibles.

¿Lees la escritura de las mujeres alezi o el mensaje se comunica a través de glifos?

1. Escritura de mujeres. **Pericia** Literatura Te esfuerzas por leer las líneas nítidas en el caos que te rodea. "Date prisa. Necesitamos tu pericia en los campamentos de guerra".
2. Glifos. **Pericia** Predicetormentas Movimientos rápidos tallan varios glifos, incluyendo un barco con las velas desplegadas, un libro vacío y lanzas cruzadas detrás de un muro bajo. Interpretas el mensaje como: "Viaja rápido. Gran necesidad. Campamentos de guerra".

¿Quién envió este mensaje?

1. Los Kholin, una honorable familia noble alezi, que incluye al rey y a sus consejeros.
2. Los Thanadal, una taimada familia noble alezi.
3. Los Sangre Espectral, una organización secreta con miembros muy ingeniosos y diversos.
4. Los Hijos de Honor, una organización secreta que quiere devolver el poder a la Iglesia vorin.

¿Qué quieren de ti?

1. Imposición e intimidación. **Camino** Guerrero **Atributo** +1 Fuerza
2. Disciplina y diplomacia. **Camino** Enviado **Atributo** +1 Voluntad
3. Reclutamiento y entrenamiento. **Camino** Líder **Atributo** +1 Presencia
4. Investigación y estudio. **Camino** Erudito **Atributo** +1 Intelecto
5. Exploración e informes. **Camino** Cazador **Atributo** +1 Discernimiento
6. Espionaje y subterfugio. **Camino** Agente **Atributo** +1 Velocidad

Describe una misión que hayas llevado a cabo para esta facción con anterioridad.

¿Planeas colaborar con ellos o intentar escapar de su influencia?

1. Cumpliré con mi obligación. **Ideal** Justicia **Meta** "Me congraciaré con [Facción]".
2. Evitaré esta obligación. **Ideal** Libertad **Meta** "Encontraré otra manera de saldar mi deuda con [Facción]".

Obtén: **Equipo** Vinculacaña Solo tienes una de las dos que forman la pareja.



Si todos los jugadores han jugado una escena, ve a la **parte 2** (*página 24*). De lo contrario, ve a la **"Elección de la parte 1"** (*página 9*) y resuelve la escena de otro jugador.



A3

Atributo +1 Intelecto o Discernimiento

> Rebuscas en tu mochila y sientes el peso reconfortante de una bolsa de cuero bien engrasada que contiene tus posesiones más preciadas: tus herramientas. Con ellas puedes crear. Sin ellas estarías perdido.

¿Qué tipo de herramientas son?

1. Cuchillos de cocina. **Pericia** Artes culinarias
2. Herramientas de herrería. **Pericia** Fabricación de armas
3. Herramientas de peletería. **Pericia** Fabricación de armaduras
4. Materiales de bellas artes. **Pericia** Artes visuales

¿Cómo prefieres usar estas herramientas?

1. Te gusta trabajar en proyectos grandes o a gran escala que requieren mucho trabajo. **Ideal** Potencial **Atributo** +1 Fuerza
2. Haces varias cosas al mismo tiempo; trabajar en muchos proyectos a la vez requiere precisión. **Ideal** Autodominio **Atributo** +1 Velocidad
3. Abordas cada proyecto con precisión analítica. **Ideal** Potencial **Atributo** +1 Intelecto
4. Dejas que tus pasiones te guíen hasta el resultado final. **Ideal** Libertad **Atributo** +1 Presencia
5. Te centras en el trabajo preciso, haciendo que cada decisión y acción cuenten. **Ideal** Autodominio **Atributo** +1 Voluntad
6. Tu proyecto depende más de la materia prima que de las herramientas. **Ideal** Verdad **Atributo** +1 Discernimiento

¿Por qué son valiosas estas herramientas para ti?

1. Te las transmitió tu mentor. Te hacen pensar en el legado que mantienes vivo. **Ideal** Rememoración
2. Te ayudan a crear cosas que enriquecen la vida de las personas, revelando la gloria del Cosmere. **Ideal** Verdad
3. Has trabajado duro y has estudiado mucho, pero sabes que aún quedan muchas técnicas por añadir a tu repertorio. **Ideal** Secretismo
4. Con la práctica y el esfuerzo, utilizas estas herramientas para convertirte en una versión más completa y segura de ti mismo. **Ideal** Potencial

¿Cuál es tu nivel de formación con estas herramientas?

1. Aprendiz. **Atributo** +2 Manufactura
2. Adepto. **Habilidad** +2 Manufactura o Disciplina
3. Artesano. **Habilidad** +2 Manufactura, Disciplina o Conocimiento

Obtén: **Equipo** Las herramientas que has elegido **Recursos** +1



Si todos los jugadores han jugado una escena, ve a la **parte 2** (*página 24*). De lo contrario, ve a la **"Elección de la parte 1"** (*página 9*) y resuelve la escena de otro jugador.

A4

Atributo +1 Intelecto o Voluntad

> Buscas frenéticamente y suspiras de alivio al encontrar el pequeño fabrial. Puede que sea sencillo, pero tiene un gran significado para ti. La gema encerrada dentro de la estructura de alambre brilla cargada de luz tormentosa.

¿Dónde conseguiste el fabrial?

1. Ayudaste a tu mentor a construirlo. **Ideal** Potencial **Habilidad** +2 Manufactura
2. Lo rescataste de una caravana destruida por una alta tormenta. **Ideal** Rememoración **Habilidad** +2 Sigilo
3. Alguien a quien respetas te lo regaló por un trabajo bien hecho. **Ideal** Justicia **Habilidad** +2 Liderazgo
4. Lo robaste. **Ideal** Secretismo **Habilidad** +2 Hurto
5. Lo ganaste en una partida de rompecuello. **Ideal** Libertad **Habilidad** +2 Perspicacia
6. Lo conseguiste a un precio increíble. **Ideal** Verdad **Habilidad** +2 Persuasión

¿Qué hace este fabrial?

1. Es un fabrial redondo que calienta las manos al sostenerlo. **Camino** Cazador **Atributo** +1 Voluntad
2. Son un par de botas resistentes que se abrochan sin necesidad de cordones. **Camino** Guerrero **Atributo** +1 Fuerza
3. Es un disco que brilla como una vela al presionarlo. **Camino** Enviado **Atributo** +1 Discernimiento
4. Es un candado que muestra si ha sido manipulado. **Camino** Agente **Atributo** +1 Velocidad
5. Es un fabrial con forma de flecha que apunta hacia los muelles de Ciudad Thaylen. **Camino** Líder **Atributo** +1 Presencia
6. Es un pequeño reloj de tormentas que puede programarse para que haga una cuenta atrás hasta un momento específico. **Camino** Erudito **Atributo** +1 Intelecto

VINCENT DUTRAIT

> Estás inspeccionando tu fabrial en busca de daños cuando un lancero enemigo con un tabardo rojo y marrón se acerca hacia ti. Al ver el fabrial brillar en tus manos, abre los ojos como platos, ¡y hace ademán de cogerlo!

¿Qué haces?

1. Huyes e intentas despistar al soldado en la refriega. **Camino** Agente **Habilidad** +2 Agilidad Haz una prueba de Agilidad CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo te separas del soldado y desapareces en la noche.
2. Miras fijamente al soldado, o lo amenazas, para que se dé cuenta que debe dejarte en paz. **Camino** Líder **Habilidad** +2 Intimidación Haz una prueba de Intimidación CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo el soldado duda y luego se va.
3. Forcejeas con el soldado. **Camino** Guerrero **Habilidad** +2 Atletismo Haz una prueba de Atletismo CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo te defiendes del soldado.
4. Suplicas que te deje en paz. **Camino** Enviado **Habilidad** +2 Persuasión Haz una prueba de Persuasión CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo el soldado se apiada de ti.

Fracaso: Lee lo siguiente

> El soldado te arrebata el fabrial, pero maldice con indignación al darse cuenta de que no se trata de una bolsa de esferas. Intenta hacerse con la gema en su interior, dañando el marco, para acabar arrojando el fabrial con frustración y salir corriendo.

Obtén: **Equipo** Equipo Fabrial menor

Este fabrial único produce el sencillo efecto descrito anteriormente en esta sección. Si está en buen estado, un artifabriano pagaría hasta 30 marcos por él. Si has fallado la última prueba, el fabrial se rompe; cuando tengas acceso a un taller, podrás repararlo superando una prueba de Manufactura CD 15.

Si todos los jugadores han jugado una escena, ve a la **parte 2** (*página 24*). De lo contrario, ve a la **"Elección de la parte 1"** (*página 9*) y resuelve la escena de otro jugador.

A5

Atributo +1 Intelecto o Discernimiento

> Tomas la pequeña funda cilíndrica de piel de cerdo y buscas un lugar seguro donde guardarla.

¿Qué haces?

1. Repeles a la multitud con los puños en alto. **Atributo** +1 Fuerza **Habilidad** +2 Atletismo Haz una prueba de Atletismo CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo te abres paso entre la multitud. **Recursos** +1
2. Te lo metes en una bota y corres entre el tumulto. **Atributo** +1 Velocidad **Habilidad** +2 Agilidad Haz una prueba de Agilidad CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo te mantienes por delante de los enemigos. **Recursos** +1
3. Buscas un lugar para esconder el cilindro en medio del caos. **Atributo** +1 Discernimiento **Habilidad** +2 Percepción Haz una prueba de Percepción CD 10.
   - **Éxito:** Describe el escondite que encuentras. **Recursos** +1

Fracaso: Lee lo siguiente:

> Algunos soldados enemigos dejan el combate para perseguirte. Finalmente consigues despistarlos, pero ellos se reagrupan para flanquear a los soldados de la caravana de Kholin.

¿Qué contiene el documento?

1. La ubicación de los informantes en uno de los campamentos de guerra. **Ideal** Verdad **Camino** Agente
2. Secretos comerciales que deben entregarse a un mercader en uno de los campamentos de guerra. **Ideal** Secretismo **Camino** Enviado
3. Informes de exploración sobre la actividad de bandidos en las Montañas Irreclamadas que deben entregarse a las patrullas de Kholin en los campamentos de guerra. **Ideal** Protección **Camino** Cazador
4. Informes de entrenamiento y conflicto de tu consistor para un alto príncipe en uno de los campamentos de guerra. **Ideal** Tenacidad **Camino** Líder
5. La última carta de un padre enfermo dirigida a un soldado con el que entrenaste. Puedes encontrarlo en uno de los campamentos de guerra. **Ideal** Rememoración **Camino** Guerrero
6. Los planos de un nuevo tipo de máquina de guerra que deben entregarse a un ingeniero en uno de los campamentos de guerra. **Ideal** Autocamino **Camino** Erudito

¿Planeas cumplir con tu acuerdo o aprovecharte de lo que sabes?

1. Cumpliré con mi obligación.
   Ideal Justicia
   Meta "Entregaré el documento, pues es mi obligación".
2. Aprovecharé esta oportunidad.
   Ideal Potencial
   Meta "Conseguiré el mejor precio posible por el documento".

Obtén: **Equipo** Funda cilíndrica de piel de cerdo con un documento en su interior

Si todos los jugadores han jugado una escena, ve a la **parte 2** (*página 24*). De lo contrario, ve a la **"Elección de la parte 1"** (*página 9*) y resuelve la escena de otro jugador.

A6

Atributo +1 Intelecto o Presencia

> Abres el botiquín y lo revisas, haciendo un inventario de tus suministros.

¿Qué hay en tu botiquín?

1. Dibujos de anatomía y textos médicos.
   Camino Erudito **Atributo** +1 Medicina
2. Hierbas y cataplasmas.
   Camino Erudito y Cazador
   Atributo +1 Supervivencia
3. Escalpelos, fórceps y agujas de coser.
   Camino Erudito y Líder **Atributo** +1 Disciplina
4. Tinturas para sedar y desinfectar.
   Camino Erudito y Agente **Atributo** +1 Hurto

Como cirujano, médico o boticario, ¿por qué eres más conocido?

1. Por tu amplio conocimiento de los procedimientos médicos. **Atributo** +1 Intelecto
2. Por tu profesionalidad y sensatez. **Atributo** +1 Voluntad
3. Por tu asombrosa capacidad para diagnosticar sin tener toda la información necesaria.
   Atributo +1 Discernimiento
4. Por tu trato excepcional con los pacientes.
   Atributo +1 Presencia

Ahora que tienes tu equipo, ¿adónde te diriges?

1. A atender a los soldados caídos de la caravana de Kholin al este.
   Ideal Tenacidad **Habilidad** +1 Atletismo
   Haz una prueba de Atletismo CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo proporcionas asistencia médica. **Recursos** +2
   - **Fracaso:** Describe cómo y por qué no puedes ayudar.
2. A atender a los civiles heridos por las flechas provenientes del oeste.
   Ideal Protección **Habilidad** +1 Agilidad
   Haz una prueba de Agilidad CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo evitas las lluvias de flechas y pones a salvo a los heridos. **Recursos +2**
   - **Fracaso:** Describe cómo la presión de la batalla te impide salvar a todo el mundo.
3. A conseguir más suministros médicos de la caravana.
   Ideal Autodominio **Habilidad** +1 Deducción
   Haz una prueba de Deducción CD 10.
   - **Éxito:** Corres hacia los carros, escondiéndote tras los chulls que se refugiaron en el interior de sus caparazones. Rebuscando entre los sacos, encuentras un antiséptico débil. **Obtén: Equipo Antiséptico (débil, 5 dosis)**
   - **Fracaso:** Registras los carros, pero no encuentras nada útil.
4. A organizar a los que te rodean para que pongan a los heridos a cubierto tras los carros.
   Ideal Libertad **Habilidad** +1 Liderazgo
   Haz una prueba de Liderazgo CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo organizas a los no combatientes a tu alrededor. **Recursos** +2
   - **Fallo:** Reúnes a un pequeño grupo de no combatientes, pero la lucha es demasiado intensa como para permanecer en un solo lugar.

Obtén: **Equipo** Suministros quirúrgicos



Si todos los jugadores han jugado una escena, ve a la **parte 2** (*página 24*). De lo contrario, ve a la **"Elección de la parte 1"** (*página 9*) y resuelve la escena de otro jugador.

VINCENT DUTRAIT

B: Atender a los compañeros

> Algunos mercaderes, que justamente ayer se unieron a la caravana para protegerse, yacen ahora inmóviles en el suelo, con el cuerpo acribillado a flechas; flechas con remeras marrones y rojas.

¿Reconoces los colores de las flechas?

1. Sí. **Pericia** Alezi Esos son los colores del alto príncipe Thanadal, rival del dueño de tu caravana, el brillante señor Adolin.
2. No. **Pericia** Otra cultura (Consulta el apéndice C).

> Paquetes anteriormente apreciados yacen ahora esparcidos, con su contenido desparramado por el suelo. Una de las mercaderes, una mujer thayleña, está de lado, tosiendo sangre sobre su brillante vestido naranja. "Ayúdame...", dice desesperada, con sangre goteándole por la comisura de la boca. Glóbulos violetas de miedospren se retuercen a su alrededor y de la flecha que tiene clavada en la espalda. Antes de que puedas reaccionar, una voz grita desde la cima de la cresta: "¡Arqueros, preparados!"

¿Qué haces?

1. Ayudas a la mujer. **Opción B1** (*más abajo*).
2. Recoges lo que ha caído al suelo y corres antes de convertirte en el próximo objetivo. **Opción B2** (*página 16*).
3. Intentas ascender por la pared del desfiladero para flanquear a los arqueros. **Opción B3** (*página 17*).

B1

Atributo +1 Discernimiento o Intelecto

> Corres hacia la mujer e intentas ayudarla.

¿Qué haces?

1. Intentas tratar sus heridas.
   Ideal Protección **Habilidad** +2 Medicina
   Haz una prueba de Medicina CD 10.
   - **Éxito:** Arrastras a la mujer a un lugar seguro antes de curar su herida, trabajando con la mayor rapidez y eficiencia posibles, teniendo en cuenta la lluvia de fuego enemigo que te acecha. Parece que va a sobrevivir, pero está perdiendo el conocimiento rápidamente.
   - **Fracaso:** La herida es grave. Recurres a todas tus habilidades, pero no es suficiente. La mujer no tardará en fallecer.
2. Te sientas a su lado y pasas sus últimos momentos con ella.
   Ideal Rememoración **Habilidad** +2 Liderazgo
   Haz una prueba de Liderazgo CD 10.
   - **Éxito:** La mujer se calma, te mira y sonríe. Ves agradecimiento en sus ojos.
   - **Fracaso:** La mujer se agita, intentando levantarse, antes de caer de espaldas, exhausta. No tardará en fallecer.

> La mujer mueve los labios como si fuera a hablar, pero el cansancio puede con ella. Te pone algo en la mano antes de cerrar los ojos.

¿Qué es?

1. Una piedra de afilar. **Camino** Guerrero **Recursos** +2
2. Un cuadernito. **Camino** Erudito **Recursos** +2
   ¿De qué tratan las notas?
   - Familias nobles alezi
   - Ley azishiana
   - Recetas herdazianas
   - Historia natural
   - Vorinismo

VALERIA CASALE



3. Una medalla al valor marcada con rango e insignia. **Camino** Líder **Recursos** +1

   ¿A qué ejército de alto príncipe pertenece esta medalla?
   - Kholin, un ejército conocido por su disciplina y eficacia.
   - Thanadal, un ejército conocido por su fuerza y tácticas.
   - Roion, un pequeño ejército con arqueros bien entrenados.
   - Sadeas, un ejército brutal lleno de intrigas y desigualdad.
   - Sebarial, un ejército bien abastecido con una logística inigualable.

4. Un vial de cristal con una sola dosis de veneno débil en su interior. Envolviendo el vial hay una tira de papel con algo escrito. **Camino** Cazador ¿Puedes leer escritura femenina alezi o el papel tiene un glifopar?
   - Escritura femenina. **Pericia** Literatura En el papel hay escrito un solo nombre: “Bettani”.
   - Glifos. **Pericia** Predicetormentas El glifopar se lee como “khokh” y “linil” y tiene la forma de un conjunto de libros. Significa “biblioteca Kholin” o “bibliotecaria Kholin”.

5. Una vinculacaña finamente elaborada. **Camino** Enviado ¿Qué tipo de organización crees que tiene la otra vinculacaña de la pareja?
   - De criminales
   - De mercaderes
   - De nobles
   - De soldados

6. Un broam de topacio completamente infuso con un valor de 20 marcos. **Camino** Agente

Bettani

Bettani es una escriba del campamento de guerra de Kholin en las Llanuras Quebradas y aparece en el capítulo 2 de la aventura *Caminapiedras*.

Obtén: **Equipo** El objeto que has elegido

Opción **B4** (*página 18*).



B2

Atributo +1 Velocidad o Voluntad

Corres hacia los paquetes desperdigados, y agarras uno con destreza. Agachándote y esquivando, te pones a cubierto con tu premio. Mientras las flechas vuelan sobre tu cabeza, compruebas rápidamente el contenido del paquete.

¿Qué contiene?

1. Una copa de peltre ornamentada, grabada con un extraño sello. **Camino** Agente
2. Un tomo encuadernado en cuero, con el cierre echado. **Camino** Erudito
3. Un instrumento de cuerda hecho de madera noble. **Camino** Enviado
4. Un collar y correa de entrenamiento de sabueso-hacha, hechos de piel de cerdo curtida de calidad. **Camino** Cazador

¿Qué haces?

1. Ocultas el paquete entre tus pertenencias. **Habilidad** +1 Hurto Haz una prueba de Hurto CD 10.
   - **Éxito:** Escondes el paquete justo cuando dos civiles de la caravana se ponen a cubierto junto a ti. Están aterrorizados. **Recursos** +1
   - **Fracaso:** Dos civiles de la caravana se ponen a cubierto contigo, y uno de ellos te mira con desdén, observando tus pertenencias robadas.
2. Sales de cobertura e intentas conseguir un segundo paquete. **Habilidad** +1 Agilidad Haz una prueba de Agilidad CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo recuperas otro paquete con rapidez o con cuidado. ¿Qué contiene?
     - Un gran trozo de metal ligero y brillante cuidadosamente envuelto en tela. **Camino** Erudito
     - Una cabeza de bastón de fervoroso convertida en cristal mediante el moldeado de almas. **Camino** Enviado
     - Un saco lleno de crestacorcha, una medicina. **Camino** Erudito
     - Una botella de cerveza terrosa. **Camino** Enviado
   - **Fracaso:** Las flechas caen con furia a tu alrededor y debes regresar y buscar refugio antes de poder acercarte a los paquetes desperdigados. **Recursos** –1

Te proteges de la avalancha de flechas y varios civiles se abren paso a empujones tras de ti, poniendo a todo el mundo en peligro, mientras cruces negras de congojaspren se retuercen en el aire a vuestro alrededor.

VINCENT DUTRAIT AND FLORENCIA ROCCA

¿Qué haces?

1. Los calmas y animas con un poco de humor negro. **Habilidad** +1 Persuasión **Ideal** Secretismo Haz una prueba de Persuasión CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo consigues decir justo lo que hacía falta. **Recursos** +1
   - **Fracaso:** Los civiles te miran con cara de no entender nada, y luego uno de ellos sugiere que todos mantengan la cabeza agachada. **Recursos** –1
2. Les ladras órdenes y los pones en cintura. **Ideal** Autodominio **Habilidad** +1 Intimidación Haz una prueba de Intimidación CD 10.
   - **Éxito:** Los civiles se quedan quietos y te hacen caso, manteniéndose en orden y fuera de peligro. **Recursos** +1
   - **Fracaso:** Uno de los civiles te grita, y luego una flecha perdida lo alcanza. Los otros civiles se marchan huyendo. **Recursos** –1
3. Les cedes la mejor cobertura, quedándote tú al descubierto. **Ideal** Protección **Habilidad** +1 Disciplina Haz una prueba de Disciplina CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo proteges a los civiles acobardados. Te miran con asombro y gratitud. **Recursos** +1
   - **Fracaso:** Quedas expuesto unos instantes, pero te ves obligado a retirarte para cubrirte. Los civiles te vuelven a dejar sitio y todos os apiñáis de manera incómoda. **Recursos** –1

Obtén: **Equipo** El/los objetos que has encontrado

Opción **B4** (*página 18*).

B3

Atributo +1 Fuerza o Velocidad

Aferrado a las paredes casi verticales del desfiladero, evitas la atenta mirada de los arqueros que están por encima. Coronas la cresta y te deslizas hacia un afloramiento rocoso. Desde tu posición privilegiada, puedes ver a los arqueros apuntando al desfiladero, con las flechas preparadas.

“Esperen a los rezagados”, murmura el soldado que está al mando a sus tropas en voz baja. “Elimínenlos, uno a uno”.

¿Qué haces?

1. Improvisas un arma cuerpo a cuerpo y luego saltas sobre los arqueros e intentas abatirlos en combate cuerpo a cuerpo. **Ideal** Justicia **Habilidad** +2 Armamento Ligero o Armamento Pesado Haz una prueba de Armamento Ligero o Armamento Pesado CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo frustras los planes de los arqueros. **Recursos** +2
2. Consigues algo de tiempo para los guardias de la caravana recogiendo una piedra y lanzándola lejos de ti, con la esperanza de que los arqueros disparen al oírla. **Ideal** Secretismo **Habilidad** +2 Engaño Haz una prueba de Engaño CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo usas la distracción para obligar a algunos arqueros a retirarse. **Recursos** +2
3. Permaneces oculto hasta que se presente una mejor oportunidad. **Ideal** Potencial **Habilidad** +2 Sigilo Haz una prueba de Sigilo CD 10.

   Éxito: Un par de soldados de la caravana de Kholin te dedican un gesto, indicando que quieren atacar simultáneamente. ¿Qué haces?
   - Distraes a los arqueros apedreándolos mientras los soldados atacan. **Ideal** Tenacidad Los soldados se lanzan contra los arqueros, sembrando el caos y la confusión. Un arquero se gira para atacar, pero lo eliminas, salvando la vida de tu aliado. Solo unos pocos arqueros logran disparar al desfiladero como estaba previsto. **Recursos** +2
   - Te retiras a un lugar seguro. Los soldados se lanzan contra los arqueros, pero uno de ellos es abatido al instante y el otro se retira.

Fracaso: Dos arqueros te ven y se giran en tu dirección. Te ves obligado a retirarte mientras las flechas vuelan hacia ti.

Entre descarga y descarga de flechas, ¿qué haces?

1. Buscas objetos de valor para guardártelos en el bolsillo. **Camino** Agente **Atributo** +1 Discernimiento **Obtienes:** **Marcos** 1d6 marcos
2. Dibujas un glifo protector al Todopoderoso en la tierra, invocas las Pasiones o haces algún otro gesto religioso. **Camino** Enviado **Pericia** Religión de tu elección **Atributo** +1 Voluntad
3. Buscas más enemigos para eliminarlos del combate. **Camino** Cazador **Atributo** +1 Velocidad **Meta** "Vengar a los caídos de nuestra caravana".
4. Buscas un grupo de soldados para unirte a ellos. **Camino** Guerrero **Meta** "Servir al ejército Kholin". **Atributo** +1 Fuerza

5. Buscas un grupo de soldados al que liderar. **Camino** Líder **Meta** "Llevar a los supervivientes sanos y salvos a los campamentos de guerra". **Atributo** +1 Presencia
6. Evalúas la emboscada e intentas deducir las tácticas. **Camino** Erudito **Atributo** +1 Intelecto **Meta** "Descubrir quién planeó esta emboscada".

Obtén: **Recursos** +1

Si todos los jugadores han jugado una escena, ve a la **parte 2** (*página 24*). De lo contrario, ve a la **"Elección de la parte 1"** (*página 9*) y resuelve la escena de otro jugador.



B4

Al dirigirte al centro del campamento, ¿qué haces?

1. Recuperas un trozo de carro o caja para usarlo como escudo improvisado. **Camino** Erudito **Atributo** +1 Fuerza
2. Te mueves con cuidado y sigilo de un escondite a otro, evitando llamar la atención lo máximo posible. **Camino** Cazador **Atributo** +1 Velocidad
3. Escuchas las llamadas de batalla de los atacantes y deduces la ruta más segura. **Camino** Agente **Atributo** +1 Intelecto
4. Reúnes un grupo de supervivientes a tu alrededor y los guías hasta un lugar seguro. **Camino** Líder **Atributo** +1 Presencia
5. Infundes un miedo irracional a cualquiera que sea lo suficientemente insensato como para cruzarse en tu camino. **Camino** Guerrero **Atributo** +1 Voluntad
6. Observas los movimientos de los soldados y civiles de la caravana de Kholin, buscando las mejores oportunidades para escabullirte entre las líneas y los enfrentamientos. **Camino** Enviado **Atributo** +1 Discernimiento

Si todos los jugadores han jugado una escena, ve a la **parte 2** (*página 24*). De lo contrario, ve a la **"Elección de la parte 1"** (*página 9*) y resuelve la escena de otro jugador.

C: Participar en la batalla

> Coges del suelo lo primero que encuentras que pueda parecer útil en combate y corres a socorrer a los soldados de Kholin asediados, sin embargo te encuentras a la mayoría de ellos atravesados por puntas de lanza. Los soldados enemigos avanzan hacia tu posición al unísono, con escudos y lanzas preparados. Te quedas inmóvil, arma improvisada en mano, desafiando a una tropa entera. Expectaspren rojos fluyen a tu alrededor, ondeando al viento.

¿Qué haces?

1. Te mantienes firme contra los soldados que se aproximan. **Ideal** Tenacidad **Ideal** Protección Opción **C1** (*página 19*).
2. Regresas a las sombras, con la esperanza de que los lanceros no te vean en la refriega. Opción **C2** (*página 19*).
3. Dejas caer el arma y te retiras al centro del campamento. Opción **C3** (*página 20*).

ANTTI HAKOSAARI

VINCENT DUTRAIT

C1

Atributo +1 Fuerza o Velocidad

> Te mantienes firme empuñando uno de los palos largos que usan los conductores de chull para azuzar a las dóciles bestias de carga.

¿Qué haces?

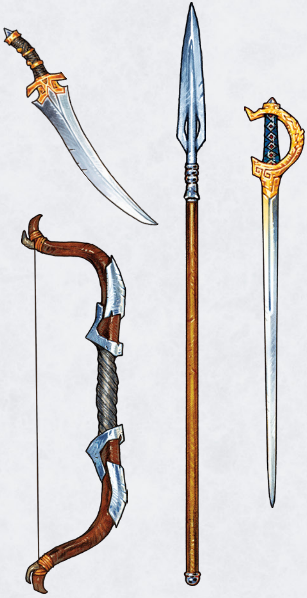
1. Instas a los soldados de la caravana de Kholin a luchar. **Ideal** Tenacidad **Habilidad** +1 Liderazgo Haz una prueba de Liderazgo CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo reagrupas a los defensores. **Recursos** +2 **Atributo** +1 Presencia
   - **Fracaso:** Tu línea defensiva se quiebra y los atacantes se cuelan en masa por los huecos que facilitas. **Recursos** –1 **Atributo** –1 Fuerza
2. Te pones detrás tus compatriotas para arremeter con la fusta y desviar las lanzas enemigas. **Ideal** Potencial **Habilidad** +1 Intimidación Haz una prueba de Intimidación CD 10.
   - **Éxito:** Los atacantes están lo suficientemente distraídos como para que tus compatriotas asesten algunos golpes impresionantes, pero vuestros oponentes siguen avanzando. **Recursos** +2 **Atributo** +1 Voluntad
   - **Fracaso:** Tus acciones son ignoradas y los atacantes continúan con su espeluznante cometido, atacando a tus compatriotas. **Recursos** –1 **Atributo** –1 Voluntad

> A pesar de tus valientes esfuerzos, los soldados enemigos ganan terreno y apenas ceden. Consigues un arma de uno de tus aliados caídos.

¿De qué arma se trata?

1. Una daga. **Camino** Agente **Atributo** +1 Intelecto
2. Un arco corto. **Camino** Cazador **Atributo** +1 Discernimiento
3. Una lanza corta. **Camino** Guerrero **Atributo** +1 Voluntad
   - En Alezkar, una lanza suele ser un arma usada por hombres que no son nobles de la clase ojos oscuros. ¿Qué eres?
     - Alezi **Pericia** Alezi
     - Extranjero **Pericia** Otra cultura (consulta el apéndice C)
4. Una espada lateral. **Camino** Líder **Atributo** +1 Presencia
   - En Alezkar, una espada lateral suele ser un arma usada por hombres nobles de la clase ojos claros. ¿Qué eres?
     - Alezi **Pericia** Alezi
     - Extranjero **Pericia** Otra cultura (consulta el apéndice C)

Obtén: **Equipo** El arma que has elegido



¿Qué haces?

1. Mantienes la posición tanto como sea posible, permitiendo que los más lentos y los menos entrenados se retiren primero. **Camino** Guerrero **Ideal** Tenacidad **Habilidad** +1 Disciplina
2. Organizas una retirada mesurada, saliendo en defensa de los que tropiezan. **Camino** Líder **Ideal** Protección **Habilidad** +1 Armamento ligero o Armamento pesado
3. Rompes la línea y huyes en cuanto ves una oportunidad. **Camino** Agente **Camino** Cazador **Habilidad** +1 Perspicacia

> Te desentiendes de la lucha y te diriges al centro del campamento.

Si todos los jugadores han jugado una escena, ve a la **parte 2** (*página 24*). De lo contrario, ve a la **"Elección de la parte 1"** (*página 9*) y resuelve la escena de otro jugador.

C2

Atributo +1 Velocidad o Discernimiento

> Decides arriesgar menos para ganar más, te mimetizas con las sombras, y esperas tu momento para atacar desde la oscuridad.

Ideal Secretismo **Ideal** Potencial **Camino** Agente **Recursos** +1 **Habilidad** +1 Sigilo

Los soldados enemigos hacen retroceder a los soldados de la caravana de Kholin y ahora que han pasado de largo de tu escondite, te dan la espalda.

¿Qué haces?

1. Acometes contra los atacantes desprevenidos con tu arma improvisada. **Camino** Guerrero **Habilidad** +1 Armamento Ligero o Armamento Pesado Haz una prueba de Armamento Ligero o Armamento Pesado CD 10.
   - **Éxito:** Describe cómo tu ataque los pilla por sorpresa. **Recursos** +2 **Atributo** +1 Velocidad
   - **Fracaso:** Los atacantes reaccionan con una rapidez sorprendente, obligándote a retirarte antes de causar ningún daño.
2. Atraes su atención hacia ti, permitiendo que los soldados de la caravana Kholin se recuperen. **Camino** Enviado **Ideal** Protección **Habilidad** +1 Intimidación Haz una prueba de Intimidación CD 10.
   - **Éxito:** Los atacantes están lo suficientemente distraídos como para que los soldados de la caravana de Kholin asesten algunos golpes impresionantes, pero vuestros oponentes siguen avanzando. **Recursos** +2 **Atributo** +1 Velocidad
   - **Fracaso:** Tus acciones son ignoradas y los atacantes continúan con su espeluznante cometido, atacando a los soldados de la caravana de Kholin. **Atributo** –1 Voluntad
3. Buscas la manera de hacer rodar una carreta cercana hacia la retaguardia de los atacantes. **Camino** Erudito **Ideal** Potencial **Habilidad** +1 Manufactura Haz una prueba de Manufactura CD 10.
   - **Éxito:** La carreta baja con estrépito por una corta pendiente, embistiendo a los atacantes y dispersándolos por unos instantes. Los soldados de la caravana de Kholin se reagrupan y avanzan hacia un lugar seguro. **Recursos** +2 **Atributo** +1 Intelecto
   - **Fracaso:** La carreta avanza con estrépito unos metros antes de llegar a un desnivel y girar bruscamente. Los atacantes se apartan rápidamente y envían a un pequeño grupo a perseguirte. **Atributo** –1 Voluntad

Las cosas no pintan bien para los soldados de la caravana de Kholin, y te ves obligado a dirigirte hacia el centro del campamento, donde se está formando un último intento por resistir.

Si todos los jugadores han jugado una escena, ve a la **parte 2** (*página 24*). De lo contrario, ve a la **“Elección de la parte 1”** (*página 9*) y resuelve la escena de otro jugador.

C3

Aunque te duele ver a la gente caer bajo las lanzas enemigas, tu instinto de supervivencia supera cualquier idea temeraria de morir con las botas puestas. Al contrario, das media vuelta y huyes hacia el pabellón de mando en el centro del campamento. Los vergüenzaspren rojos y blancos caen al suelo como pétalos a tu paso.

Opción **D** (*más abajo*).

D: Buscar a la brillante señora Ralanat

Todos los jugadores de esta escena deben tomar las decisiones en grupo y resolver la situación juntos. Para las que no requieren una prueba, todos los PJs obtienen los mismos beneficios en su hoja de personaje o en la hoja de registro.

Si una decisión requiere una prueba, todos los PJs tienen que hacerla. Si alguno tiene éxito, la historia avanza como si todos la hubieran superado, pero solo los PJs que la superen recibirán los beneficios de ese éxito. Los PJs que fallen una prueba no anotarán cambios en su hoja de personaje ni en la hoja de registro.

El centro del campamento está sumido en el caos. Soldados con uniformes azules de Kholin corren hacia el este, donde los enemigos superaron las defensas de la caravana por primera vez. Otros no combatientes se mueven desordenadamente entre las tiendas, intentando escapar. Entre tanta confusión, nadie cuestiona vuestra presencia cerca del pabellón de mando de la brillante señora Ralanat.

Dos personas (una mujer y un hombre) destacan entre la multitud mientras se mueven en dirección contraria al éxodo masivo. El largo pelo blanco de la mujer la identifica como la brillante señora Ralanat, con su mano segura cubierta por la manga izquierda de su vestido havah de color lavanda. El hombre es su asistente, otro alezi llamado Zinden.

Ambos entran en el pabellón de mando, rebuscando y actuando de manera sospechosa. Están discutiendo la mejor manera de huir.

¿Qué hacéis?

1. Os acercáis rápida y silenciosamente para escucharlos con más claridad. **Camino** Cazador **Ideal** Verdad Opción **D1** (*página 21*).
2. Entráis en la tienda y acusáis a la brillante señora Ralanat de traición contra los Kholin. **Ideal** Verdad Opción **D2** (*página 22*).
3. Entráis en la tienda y ofrecéis vuestra ayuda a la brillante señora Ralanat. **Camino** Agente Opción **D3** (*página 22*).
4. Esperáis y seguís a la brillante señora Ralanat a distancia para intentar escapar de la emboscada. **Camino** Cazador Opción **D4** (*página 23*).

Cómo interpretar a la brillante señora Ralanat



Rasgos: altanera, obstinada, astuta.
Meta: escapar del desfiladero con sus riquezas y asegurarse de que no la implican en el ataque.
Aspecto: Ralanat (RAHL-uh-naht; ella) es una mujer alezi alta y señorial de ojos amarillos y pelo blanco, intrincadamente recogido.

Ralanat es una alezi de tercer dahn, lo que la convierte en una persona de cierta importancia entre la nobleza. No heredó nada de sus padres de segundo dahn, por lo que ha decidido forjar su propia suerte. No titubea a la hora de dar órdenes a las personas que están por debajo de ella, como si fueran sus sirvientes personales. Nunca usa su mano segura y, si de ella dependiera, tampoco usaría su mano libre.

Cómo interpretar a Zinden

Rasgos: obediente, estoico, rígido.
Meta: servir a los intereses de la brillante señora Ralanat y mantenerla a salvo en todo momento.
Aspecto: Zinden (ZIN-dehn; él) es un hombre mayor alezi con la característica piel bronceada y el pelo negro recogido en una cola. Viste ropa discreta, aunque bien confeccionada; al pertenecer solamente al décimo dahn, evita vestir ropa ostentosa. Sus ojos claros morados son el único indicio de que, en efecto, es un ojos claros.

Zinden es el ayudante personal de la brillante señora Ralanat, aunque ella lo trata más como a un sirviente a sueldo. Aunque podría no estar de acuerdo con las acciones de ella, nunca la contradice en voz alta y cumple sus órdenes lo mejor que puede.

D1

“Zinden, recoge todos los broams”, sisea la brillante señora Ralanat. “Destruiré cualquier cosa que pueda incriminarme”.

“Sí, brillante señora”, responde Zinden. Las esferas tintinean al caer en una bolsa mientras algo crepita en el fuego. Os llega olor a quemado y ceniza desde el interior de la tienda.

Haced una prueba de Sigilo CD 10. **Habilidad +1 Sigilo**

Éxito: Escucháis lo siguiente:

SVETLANA KOSTINA

“Esta vez, ese idiota pomposo de Adolin ha metido la pata hasta el fondo”, ríe Ralanat con desprecio. “¡El brillante señor Resi está a punto de vengarse por la humillación que sufrió a manos de ese presumido durante su último duelo! ¡A Adolin y a su padre santurrón les costará toda esta caravana! ¡Ojos de Ash, ojalá pudiera estar presente cuando ese petimetre se entere de que su preciada caravana ha sido destruida!”.

“Pero fuimos tan cuidadosos, brillante señora”, responde Zinden con fingida seriedad. “No teníamos ni idea de que este desfiladero estaba dentro de las fronteras de Thanadal”.

Se ríen de su traición con maldad antes de abandonar el pabellón y dirigirse al norte cargados de bolsas.

Fracaso: Escucháis lo siguiente:

Con las prisas, provocáis un pequeño ruido y os detenéis en seco.

“¿Qué ha sido eso, brillante señora?”, pregunta Zinden desde el interior de la tienda.

“Seguro que no es nada,” responde ella, con tono altivo pero cauteloso, ahora que algo ha despertado sus sospechas.

“Nuestras tropas van a sufrir”, dice Zinden, con la voz apagada.

“No es asunto mío. Cada soldado que ese bufón mate hoy será como una herida para el mismísimo Kholin”, responde Ralanat en voz baja. “Es por lo que pagó. ¡Tenemos que llegar al borde norte, rápido!”.

Los dos salen del pabellón en silencio, cada uno cargado con varias bolsas. No habéis podido captar todo lo que han dicho, pero sí lo suficiente como para saber que hay algo que da mala espina.

¡La brillante señora Ralanat ha traicionado a los Kholin! ¿Qué planeáis hacer?

1. Revelar su incumplimiento del juramento a los Kholin cuando lleguéis a un campamento de guerra. **Camino** Líder **Ideal** Verdad **Meta** "Denunciar a Ralanat a los Kholin".
2. Vender esta información para alcanzar vuestros propios objetivos. **Camino** Agente **Ideal** Secretismo **Meta** "Encontrar un comprador para el secreto de Ralanat".

¿Qué hacéis?

1. Os acercáis y ofrecéis vuestra ayuda a la brillante señora Ralanat. **Camino** Agente Opción **D3** (*página 22*).
2. Esperáis y seguís a la brillante señora Ralanat a distancia. **Camino** Cazador Opción **D4** (*página 23*).

D2

Atributo +1 Voluntad o Presencia

Irrumpís en el pabellón, acusando a la brillante señora Ralanat de traición contra los Kholin. Tanto ella como Zinden dejan lo que tenían entre manos y se giran hacia vosotros.

"¿Qué queréis decir?", pregunta Ralanat, tapándose la boca con la mano segura, sorprendida. Cuando baja la mano, sonríe cálidamente. Sin embargo, su mirada permanece fría. "No sé qué creéis haber oído", reflexiona, "pero la traición es una acusación muy seria. Nadie creerá que yo podría hacer algo así. ¡Soy un modelo de noble leal!", dice, moviendo sus ojos claros con sorna. "¿No es cierto, Zinden?".

"Por supuesto, brillante señora", responde Zinden mientras reanuda su tarea: meter más broams de los que jamás hayáis visto en una bolsa.

¿Qué hacéis?

1. Ordenáis a la brillante señora Ralanat que se entregue bajo vuestra custodia. **Camino** Líder **Ideal** Justicia **Atributo** +1 Presencia
2. Atacáis a la brillante señora Ralanat y a su ayudante. **Camino** Guerrero **Ideal** Protección **Atributo** +1 Fuerza o Velocidad
3. Atrapáis a la brillante señora Ralanat y la lleváis ante los soldados de Kholin. **Camino** Enviado **Ideal** Autodominio **Atributo** +1 Fuerza

---

Antes de que podáis reaccionar, Zinden activa un extraño fabrial con cables que llegan hasta la alfombra que hay bajo vuestros pies. El dolor os invade, haciendo que vuestros músculos se paralicen. Para cuando consigáis recuperaros, la brillante señora Ralanat y Zinden ya han escapado; lo más probable es que hayan salido por el desgarro que hay en la pared del pabellón.

¿Qué hacéis?

1. Buscáis pruebas incriminatorias que se hayan podido dejar. **Camino** Agente **Ideal** Secretismo **Atributo** +1 Percepción Haced una prueba de Percepción CD 10.
   - **Éxito:** Encontráis un estuche de piel de cerdo para mapas que se cayó durante la huida de Ralanat. Contiene mapas de la frontera Thanadal-Kholin que muestran los territorios de cada uno de los altos príncipes, lo que demuestra que este desfiladero está claramente dentro de la esfera de influencia de Thanadal. **Recursos** +1 **Obtén:** **Equipo** Estuche de piel de cerdo y mapas
   - **Fracaso:** La brillante señora Ralanat y Zinden parecen haberse llevado o destruido algo de interés.
2. Perseguís a Ralanat y Zinden. **Camino** Cazador **Ideal** Justicia **Habilidad** +1 Atletismo Haced una prueba de Atletismo CD 10.
   - **Éxito:** Seguís a la brillante señora Ralanat y a Zinden hasta los confines del campamento y veis como hacen señales a un grupo de soldados vestidos de rojo y marrón. Los escoltan fuera de la zona de combate, fuera de vuestro alcance. ¿Reconocéis los colores de los soldados?
     - Sí. **Pericia** Alezi **Recursos** +2 Esos son los colores del alto príncipe Thanadal, rival del brillante señor Adolin, dueño de vuestra caravana.
     - No. **Pericia** Otra cultura (Consultad el apéndice C) **Recursos** +2
   - **Fallo:** En el caos de la noche, perdéis la pista de la brillante señora Ralanat y Zinden.

Todos los jugadores deberían haber completado una escena y es el momento avanzar a la **parte 2** (*página 24*). Si algún jugador no ha completado una escena, vuelve a la **"Elección de la parte 1"** (*página 9*) y resuelve las escenas que falten.

D3

Atributo +1 Presencia o Fuerza

"Vaya, vaya... me vendrían bien unas espaldas fuertes", dice la brillante señora Ralanat, dándose un golpecito en el labio con el dedo. "Diez marcos por adelantado por vuestros servicios", anuncia, entregándoos una esfera junto con unas bolsas pesadas, "y otra más como esta cuando lleguemos a nuestro destino. ¡Ahora, daos prisa! ¡No tenemos mucho tiempo!"

Obtened: **Marcos** 10 marcos

¿Qué hacéis?

1. Seguís a la brillante señora Ralanat al caos de la batalla. **Camino** Cazador **Ideal** Potencial **Atributo** +1 Velocidad **Habilidad** +1 Agilidad Haced una prueba de Agilidad CD 10.
   - **Éxito:** Llevando vuestra carga, seguís a Ralanat y a Zinden a través de las líneas cambiantes. Cuando dos atacantes se mueven para interceptaros, pedís ayuda. Ralanat os devuelve la mirada con ojos fríos y crueles y se gira, aprovechándose de vuestra situación para cubrir su huida. ¿Qué hacéis?
     - Atacáis a los soldados. **Camino** Guerrero **Ideal** Tenacidad **Recursos** +1 **Habilidad** +1 Armamento Ligero o Armamento Pesado Describid cómo libráis una batalla rápida y furiosa contra los dos soldados.
     - Evitáis a los soldados. **Camino** Agente **Ideal** Autodominio **Recursos** +1 **Habilidad** +1 Atletismo Describid cómo evitáis a los soldados.
     - Les entregáis vuestras bolsas pesadas. **Camino** Enviado **Ideal** Libertad **Habilidad** +1 Disciplina **Habilidad** +1 Perspicacia Soltáis la pesada bolsa y volvéis corriendo a la furiosa batalla. Los dos soldados no os persiguen, pero no obtenéis la bolsa pesada de la brillante señora Ralanat (consultad el final de esta sección).

     Todos los jugadores deberían haber completado una escena y deberíais avanzar a la **parte 2** (*página 24*). Si algún jugador no ha completado una escena, vuelve a la **"Elección de la parte 1"** (*página 9*) y resuelve las escenas que falten.
   - **Fracaso:** Hacéis todo lo posible por seguirlos, pero os separáis gradualmente de la brillante señora Ralanat y de Zinden.
2. Sugerís que les irá mejor si os separáis y os reunís más tarde. **Camino** Enviado **Ideal** Potencial **Atributo** +1 Presencia **Habilidad** +1 Persuasión Haced una prueba de Persuasión CD 10.
   - **Éxito:** La brillante señora Ralanat asiente, con los ojos abiertos ante la carnicería que la rodea. Os grita instrucciones por encima del estruendo, pero solo captáis las palabras: "¡Me encontraréis en los campamentos!". **Recursos** +1 **Meta** "Entregar la bolsa de la brillante señora Ralanat".
   - **Fracaso:** La brillante señora Ralanat empieza a discrepar de vuestra sugerencia cuando una flecha se le clava en el pecho. Se desploma mientras una ráfaga de flechas os obliga a poneros a cubierto. Cuando la lluvia cesa, Ralanat y Zinden han desaparecido.

Obtened:
Equipo La bolsa pesada de la brillante señora Ralanat

Esta bolsa contiene una selección de libros, incluyendo un tomo pesado y desgastado con muchas *página*s en blanco, encuadernado con cubiertas de piel de cerdo.

Todos los jugadores deberían haber completado una escena y deberíais avanzar a la **parte 2** (*página 24*). Si algún jugador no ha completado una escena, vuelve a la **"Elección de la parte 1"** (*página 9*) y resuelve las escenas que falten.

D4

Atributo +1 Velocidad o Intelecto

Esperáis a que la brillante señora Ralanat y Zinden se concentren en escapar antes de seguirlos a distancia.

La pareja serpentea entre las tiendas, siguiendo un camino tortuoso hacia el borde norte del desfiladero. Aunque un camino más directo sería más rápido, evitan las zonas más congestionadas del campamento. Incluso cuando se encuentran con escaramuzas, los soldados atacantes evitan enfrentarse a la brillante señora y a su acompañante, dejándolos pasar sin ser abordados.

Aquí hay algo que huele muy mal.

VINCENT DUTRAIT

¿Qué hacéis?

1. Los seguís con la mayor cautela posible, saltando de un escondite a otro y evitando la confrontación. **Camino** Agente **Ideal** Verdad **Ideal** Secretismo **Habilidad** +1 Sigilo Haced una prueba de Sigilo CD 10.
   - **Éxito:** Seguís a la brillante señora Ralanat y a Zinden hasta el límite del campamento, donde ella hace una señal a un grupo de soldados enemigos. Se reúnen a su alrededor y la sacan de la zona de combate, fuera de vuestro alcance. **Recursos** +1
   - **Fracaso:** En el caos de la noche, perdéis a la brillante señora Ralanat y a Zinden.
2. Intentáis averiguar por dónde planean salir del desfiladero y buscar vuestra propia ruta hacia allí. **Camino** Cazador **Ideal** Potencial **Ideal** Autodominio **Habilidad** +1 Deducción Haced una prueba de Deducción CD 10.
   - **Éxito:** Registráis las crestas del desfiladero y descubrís una posible vía de escape. Al llegar, veis a la brillante señora Ralanat y a Zinden reunirse con un grupo de soldados enemigos. Los escoltan fuera de vuestro alcance. **Recursos** +1
   - **Fracaso:** El fragor de la batalla os abruma y perdéis la pista a vuestras presas.
3. Decidís abandonar la cacería y ayudar a los civiles heridos. **Camino** Erudito **Ideal** Rememoración **Ideal** Libertad **Habilidad** +1 Medicina Haced una prueba de Medicina CD 10.
   - **Éxito:** Dejáis atrás las maquinaciones de los ojos claros y vais a ayudar a los heridos. **Recursos** +2
   - **Fracaso:** Os encontráis entre los civiles, atendiendo heridas de flecha y lanza. Es un trabajo largo, duro y agotador.

La señora brillante Ralanat actuaba de manera sospechosa. ¿Qué planeáis hacer?

1. Investigar sus acciones para los Kholin al llegar a las Llanuras Quebradas. **Camino** Líder **Ideal** Verdad **Habilidad** +1 Liderazgo **Meta** "Investigar las acciones de Ralanat".
2. Vender esta información para alcanzar vuestros propios objetivos. **Camino** Agente **Ideal** Secretismo **Habilidad** +1 Perspicacia **Meta** "Buscar un comprador para el secreto de Ralanat".

Obtened: **Recursos** +1

Todos los jugadores deberían haber completado una escena y deberíais avanzar a la **parte 2** (*página 24*). Si algún jugador no ha completado una escena, vuelve a la **"Elección de la parte 1"** (*página 9*) y resuelve las escenas que falten.

PARTE 2

UNA NOCHE EN EL DESFILADERO

Una vez resueltas todas las escenas individuales de la parte 1, los personajes empiezan la parte 2.

Cómo dirigir la parte 2

El brillante señor Resi, un poderoso noble con esquirlas (armas y armaduras casi míticas) llega y destruye cualquier atisbo de resistencia organizada por parte de la caravana de Kholin. Tras ser humillado en la arena de duelos de las Llanuras Quebradas, busca venganza contra su oponente: Adolin Kholin, hijo mayor del alto príncipe Dalinar.

En esta escena, los jugadores describen cómo reaccionan sus personajes a la situación cambiante, introduciendo aspectos más narrativos de los juegos de rol.

Tras la partida de Resi, los jugadores describen cómo sus personajes se reagrupan y atienden a los supervivientes. Esta sección presenta un **empeño**, un tipo de escena en la que los personajes hacen una serie de pruebas de habilidad para contribuir a un objetivo común.

A la mañana siguiente, los personajes se reúnen alrededor de la hoguera del desayuno y cada jugador establece la cultura, la ascendencia y las relaciones de su personaje.

Punto de control de mecánicas

- Ningún atributo puede estar por encima de 3 al crear el personaje. Si alguno lo está, la persona que juega debe reducirlo a 3.
- Los jugadores deben asignar puntos a sus atributos hasta un total de 9 (al final de la aventura, los personajes tendrán un total de 12 puntos distribuidos entre sus atributos).

La caravana se repliega

Cuando todos estéis listos para empezar, lee o parafrasea lo siguiente:

> A pesar de la conmoción inicial de la emboscada, los soldados de la Casa Kholin están bien entrenados. Las tropas que quedan forman una línea cerrada, se recuperan y avanzan como una muralla de tormenta que choca contra los asaltantes. El curso de la batalla empieza a cambiar en favor de las tropas reorganizadas y revitalizadas vestidas de azul de Kholin, y sus enemigos empiezan a flaquear.
>
> Mientras preparan la defensa, suben los ánimos entre los soldados de la caravana de Kholin.

¿Cómo respondes cuando cambia el curso de la batalla?

Ofrece las siguientes opciones a los jugadores y pídeles que narren sus éxitos o fracasos, describiendo cómo afectan a la caravana y a quienes los rodean. Por cada éxito, anota **Recursos** +1 .

1. Tratas de inspirar a las tropas con unas palabras. **Camino** Enviado **Ideal** Secretismo Haz una prueba de Persuasión CD 12.
2. Llevas a los heridos a un lugar seguro. **Camino** Erudito **Ideal** Rememoración Haz una prueba de Medicina CD 12.
3. Saqueas los objetos de valor de los atacantes caídos. **Camino** Agente **Ideal** Potencial Haz una prueba de Hurto CD 12.
4. Reúnes a las tropas y avanzas para doblegar a los atacantes. **Camino** Líder **Ideal** Tenacidad Haz una prueba de Liderazgo CD 12.
5. Interrumpes a un atacante que intenta ensartar a un soldado de la caravana de Kholin. **Camino** Guerrero **Ideal** Protección Haz una prueba de Armamento Ligero o Armamento Pesado CD 12.
6. Compruebas que los enemigos caídos no estén preparando una trampa. **Camino** Cazador **Ideal** Autodominio Haz una prueba de Perspicacia CD 12.

Cuando todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de hacer una prueba y de describir las acciones de su personaje, lee lo siguiente:

> Por encima del estruendo, un grito de batalla sin palabras resuena en el abismo. Todas las miradas se giran para ver una figura imponente de pie en el extremo sur del desfiladero, ataviada con una armadura negra. Una espada maligna surge del aire en su mano, y el suelo a sus pies burbujea a causa de los furiaspren. La figura brama de nuevo y se lanza por los aires.
>
> Su corpulenta figura oscurece lo que queda de luz diurna al aterrizar entre los soldados restantes de la caravana de Kholin, dispersándolos como cremlinos ante un abismoide. El guerrero avanza con suprema confianza mientras su espada atraviesa los cuerpos sin esfuerzo. Cadáveres con ojos humeantes cubren el suelo. Los soldados de la caravana de Kholin no tienen ninguna posibilidad contra un portador de esquirlada en toda su tormentosa gloria.

Este portador de esquirlada es el brillante señor Resi disfrazado. No se pretende que los personajes luchen contra él; a estas alturas, para los personajes de este nivel, un portador de esquirlada es más una fuerza de la Naturaleza que un enemigo.

Cómo interpretar al brillante señor Resi

Rasgos: vengativo, terco, imponente.
Meta: humillar a Adolin destruyendo la caravana de Kholin.
Aspecto: Resi (REH-zee; él) es una figura físicamente imponente, gracias a la armadura completa de esquirlas del alto príncipe. Aunque normalmente suele llevar una armadura esquirlada amarilla, ahora está pintada de negro para ocultar su presencia.

Resi es un guerrero ojos claros curtido en batalla que ostenta el título de defensor real de Thanadal, junto con todos los privilegios que este rango conlleva. No es de los que se toman las derrotas a la ligera, ni siquiera cuando hay poco en juego, e impondrá un duro castigo a cualquiera que crea que ha afrentado a su señor, o a él mismo. Resi cree poder vengarse, a la vez que mantiene una negación plausible de su participación en el ataque. En el improbable caso de que algún testigo sobreviva, siempre podrá alegar que la "escaramuza fronteriza" fue un malentendido. Los enfrentamientos violentos entre principados son algo muy común en la cultura alezi.

Proporciona las siguientes opciones a los jugadores y pídeles que narren las acciones de sus personajes.

¿Qué haces?

1. Te pones a cubierto, dado el cambio que ha habido en la batalla. **Camino** Agente **Camino** Erudito
2. Preparas una flecha para lanzar un ataque, a pesar de las adversidades. **Camino** Cazador **Camino** Líder **Ideal** Justicia
3. Intentas identificar al nuevo oponente. **Camino** Agente **Camino** Erudito **Ideal** Verdad Haz una prueba de Saber CD 15.
   - **Éxito:** El atacante permanece en la posición de la piedra. Parece que han pintado esta armadura por encima; se puede ver algo de amarillo asomando por los arañazos sufridos. **Pericia** Convenciones de duelos o Alta sociedad
   - **Fracaso:** Aunque los portadores de esquirlada son raros y están documentados, no estás seguro de quién se trata.
4. Atiendes a los heridos a pesar del peligro. **Camino** Erudito **Ideal** Rememoración
5. Llamas a los soldados restantes de la caravana de Kholin para que formen junto a ti. **Camino** Líder **Camino** Guerrero **Ideal** Tenacidad **Ideal** Protección

---

Cuando todos los jugadores hayan descrito cómo reaccionan sus personajes, lee o parafrasea lo siguiente:

> El guerrero acorazado salta de nuevo con la hoja esquirlada apuntando al cielo y su armadura esquirlada impulsándolo hacia su objetivo: un muro toscamente talado construido sobre el acantilado en el extremo norte del cañón.
>
> Desciende en un arco feroz, cortando la pared de madera de un solo golpe. Un estruendo sordo se convierte rápidamente en una cacofonía cuando enormes piedras se estrellan contra el desfiladero.
>
> "¡Corred!", grita alguien. Las rocas pulverizan a los últimos defensores de la caravana sin piedad. Los dolorspren surgen del suelo, aferrándose a cualquier soldado de la caravana de Kholin que no haya perecido en la brutal trampa.

¿Qué haces?

1. Arrastras a un mercader caído para ponerlo a salvo. **Ideal** Rememoración
2. Te concentras en escapar, a pesar de los muchos heridos que hay a tu alrededor. **Atributo** +1 Voluntad
3. Te pones en peligro para cubrir a un soldado herido que está a punto de ser aplastado en el caos. **Ideal** Protección
4. Llamas a los supervivientes aterrados y los guías a un lugar seguro. **Ideal** Libertad

---

Cuando todos los jugadores hayan descrito cómo reaccionan sus personajes, lee o parafrasea lo siguiente:

> Con la trampa mortífera activada y la caravana acorralada, ni el portador de esquirlada enemigo ni sus tropas se quedan para presenciar las consecuencias del ataque y abandonan cruelmente a los supervivientes. Solo se oyen gemidos débiles y chasquidos inquietos, un marcado contraste con el reciente alboroto del combate.

Casi todos los soldados de Kholin que formaban parte del pequeño contingente que custodiaba la caravana están muertos, al igual que muchos de los viajeros civiles.



KEVIN O'NEILL

Sobrevivir a la noche

Después de la reacción de los personajes ante la salida del brillante señor Resi, lee o parafrasea lo siguiente:

> Dados por muertos, tanto vosotros como el resto de supervivientes debéis sobrevivir a la noche. Los pocos que quedan se miran con recelo y dicen abiertamente que cada cual debería seguir su camino. Tenéis que reunir a los supervivientes, atender a los heridos y restablecer el campamento si no queréis que lo que queda de esta caravana se desmorone.

La escena que sigue es un **empeño**, un tipo de escena descrito en el capítulo 12 del *Manual del Archivo de las Tormentas*. Un empeño permite a los personajes colaborar hacia un objetivo definido, combinando interpretación y pruebas de habilidad para determinar el resultado. Durante los empeños, el tiempo transcurre al ritmo que mejor se adapte a la historia. Este empeño representa un montaje de cómo cada personaje organiza y lidera a los supervivientes.

Cómo dirigir el empeño

Pregunta a los jugadores cómo contribuye cada PJ a reunir a los supervivientes y a prepararse para pasar la noche en el desfiladero. Si un jugador no está seguro de qué hacer, puedes sugerir opciones de la sección "Luchando por sobrevivir".

Si el PJ elige una acción similar a las descritas en "Luchando por sobrevivir", pídele que haga la prueba de habilidad CD 12 indicada y anota el ideal y el camino sugeridos. Si adopta un enfoque que no está en la lista, consulta "Otros enfoques" para saber qué habilidad probar y qué marcar. Si el personaje tiene éxito, narra cómo sus acciones contribuyen a lograr el objetivo y marca un éxito en la sección "Registro del empeño Sobrevivir a la Noche" de la hoja de registro. Si falla, describe cómo flaquea o hace que la situación empeore y marca un fracaso en la hoja de registro.

Resuelve la descripción y la tirada de cada jugador antes de pasar al siguiente, y asegúrate de que todos contribuyen una vez antes de que cualquiera de ellos contribuya una segunda.

Para tener éxito en este empeño, los personajes tienen que conseguir 6 éxitos antes que 4 fallos; de lo contrario, fracasan. Los resultados se describen en la sección "Resolución del empeño".

Luchando por sobrevivir

Los posibles enfoques para este empeño incluyen:

Reunir a los supervivientes. Los supervivientes de la caravana de Kholin (soldados, mercaderes y pastores de chulls) están conmocionados y sin nadie que les guíe. Un personaje podría organizar y ordenar a los supervivientes que echen una mano (Liderazgo CD 12 **Camino** Líder **Ideal** Potencial), convencerlos de que ayuden (Persuasión CD 12 **Camino** Enviado **Ideal** Libertad), u obligarlos a prestar asistencia con una amenaza velada (Intimidación CD 12 **Camino** Guerrero **Ideal** Justicia). Este es un buen momento para subir la apuesta, como se describe en la sección "Subir la apuesta".

Reunir suministros. Dispersados entre los muertos hay suministros para armar a los civiles, asegurar el campamento o simplemente sobrevivir hasta el amanecer. Un personaje podría intentar determinar qué armadura y armamento aún se puede usar (Armamento Ligero o Armamento Pesado CD 12 **Camino** Guerrero **Ideal** Protección), encontrar comida y agua en el árido abismo (Supervivencia Cd 12 **Camino** Cazador **Ideal** Autodominio), o construir un refugio para los supervivientes (Manufactura CD 12 **Camino** Líder **Ideal** Tenacidad).

Sanar a los heridos. Entre los supervivientes hay muchos heridos. Curarlos requiere formación médica (Medicina CD 12 **Camino** Erudito **Ideal** Rememoración), pulso firme (Disciplina CD 12 **Camino** Guerrero **Ideal** Verdad), o una evaluación minuciosa de aquellas personas cuyas heridas no son solamente físicas (Perspicacia CD 12 **Camino** Enviado **Ideal** Secretismo).

Explorar en busca de enemigos. Explorar las áreas circundantes podría ayudar a garantizar la seguridad de todo el mundo. Un personaje podría tener que escalar las paredes del desfiladero (Atletismo CD 12 **Camino** Guerrero **Ideal** Libertad), escabullirse con cuidado para evitar ser detectado (Sigilo CD 12 **Camino** Agente **Ideal** Secretismo) o usar su vista aguda para detectar enemigos cercanos (Percepción CD 12 **Camino** Cazador **Ideal** Justicia). Este es un buen momento para subir la apuesta, como se describe en la sección "Subir la apuesta".

Otros enfoques

Si los jugadores sugieren enfoques singulares para completar el empeño, primero selecciona la habilidad apropiada para su prueba. La CD es 12 y, si la acción es arriesgada, sube la apuesta como se describe en "Subir la apuesta", más abajo. Como se muestra en los enfoques de ejemplo, cada prueba otorga un camino y un Ideal. Usa el apéndice B para elegir un camino y un Ideal para el enfoque singular del jugador y anótalos en la hoja de registro.

Por ejemplo, si un jugador afirma que su personaje quiere manipular un fabrial calentador para que permanezca encendido toda la noche, pídele que efectúe una prueba de Manufactura CD 12. Para determinar el Ideal y el camino, hazle preguntas minuciosas sobre por qué eligió este enfoque y no otro, o cómo lo consigue. El jugador quizá responde que su personaje quiere evitar riesgos físicos mientras garantiza la comodidad de los supervivientes. Eso podría hacerte anotar Erudito y Protección para ese jugador en la hoja de registro.

Subir la apuesta

Durante este empeño, presenta a los jugadores el concepto de subir la apuesta, lo que hace que las Oportunidades, las Complicaciones y el dado de trama (descrito en la introducción del *Manual del Archivo de las Tormentas*) entren en escena.

Cuando una prueba es arriesgada, tensa o crítica para la trama, puedes pedir a un jugador que "**suba la apuesta**". Al hacer la prueba, tirará un dado especial llamado **dado de trama**. Este dado tiene seis caras con los siguientes símbolos:



Ten en cuenta de que puedes usar un dado de seis caras normal, haciendo coincidir cada número con el símbolo correspondiente de la imagen. Los símbolos significan lo siguiente:

- Sin símbolo: el dado de trama no tiene efecto.
- : el personaje obtiene una Oportunidad.
- : el personaje sufre una Complicación y suma +2 a la prueba.
- : el personaje sufre una Complicación y suma +4 a la prueba.

Los personajes pueden obtener una Oportunidad o sufrir una Complicación independientemente de si superan o no la prueba, ya que estas representan efectos secundarios.

Oportunidades y Complicaciones

Obtener una **Oportunidad** significa que un jugador aplica un efecto secundario beneficioso a la prueba, y sufrir una **Complicación** significa que la DJ aplica un efecto secundario perjudicial a la prueba. En la tabla Sobrevivir a la noche se enumeran algunos efectos de ejemplo de Oportunidades y Complicaciones.

Di a tus jugadores que, al tirar el d20 para una prueba, también obtienen una Oportunidad si sacan un 20 y sufren una Complicación si sacan un 1.

Sobrevivir a la noche

Resultado	Ejemplo
Oportunidad	Un cultivacispren se interesa por un personaje que haya adoptado el enfoque "Sanar a los heridos".
Oportunidad	Uno de los PNJs se siente en deuda con los personajes.
Oportunidad	**Recursos** +1
Complicación	Un personaje sufre una herida leve en su lucha contra los elementos. Cuando calcule su salud en la parte 3, sufre 1 de daño y reduce su salud actual en 1.
Complicación	**Recursos** -1
Complicación	Un personaje se ve abrumado al intentar establecer orden en el caos imperante. Cuando calcule su concentración en la parte 3, pierde 1 punto de concentración.

Resolución del empeño

Los personajes tienen éxito en este empeño si consiguen 6 éxitos antes que 4 fallos.

- **Éxito.** Los personajes sobreviven a la noche y despiertan con esperanzas renovadas. Cada PJ obtiene el estado **Resuelto** y puede elegir una pericia de la lista del apéndice C. **Pericia** La que elija
  El grupo obtiene **Recursos** +1 por cada PJ.

> **El estado Resuelto**
>
> Si fallas una prueba estando Resuelto, puedes añadir una Oportunidad al resultado. Si lo haces, elimina el estado Resuelto.

- **Fracaso.** Los personajes sobreviven a la noche, pero varios supervivientes sucumben a sus heridas y otros abandonan el grupo, llevándose consigo valiosos suministros. El grupo pierde **Recursos** –1 por cada PJ. Además, las malas condiciones para dormir hacen que todos los personajes queden **Agotados** [−1].

> **El estado Agotado**
>
> Mientras está Agotado, un personaje resta el número entre corchetes del resultado de cada prueba que hace. La siguiente noche completa de sueño, reduce su penalización de Agotado en 1.

Desayuno alrededor de la hoguera

A medida que los personajes se van reuniendo para el nuevo día, algunos se conocen por primera vez.

Culturas

En el JdR del Cosmere, los personajes eligen hasta dos **culturas** que representan la sociedad (o sociedades) en las que crecieron o vivieron. Si tus jugadores están familiarizados con Roshar, pide a cada jugador que declare una de sus culturas ahora, la cual obtendrá como pericia. **Pericia** La cultura que elija

De lo contrario, pide a los personajes que elijan un objeto de la tabla Objetos culturales para obtener su cultura asociada como pericia. **Pericia** La cultura que elija Para más información acerca de estas culturas, consulta el apéndice C.

Todos los personajes encuentran un objeto de su cultura entre sus pertenencias. Si el personaje obtuvo una cultura de un suceso anterior, el jugador puede elegir un objeto asociado de cualquiera de las dos.

Obtén: **Equipo** Objeto cultural

Objetos culturales

Cultura	Objeto
Alezi	Medalla de entrenamiento
Azishiana	Libro de leyes
Herdaziana	Chispero
Iriali	Herramientas de manufactura o utensilios de arte
Kharbranthiana	Libro de referencia
Natana	Mapas náuticos
Peregrina	Saco de dormir
Reshi	Recuerdo de un viaje a las islas
Shin	Ropa sencilla de color marrón apagado
Thayleña	Una concha amuleto
Unkalaki	Pluma de pollo (ganso)
Veden	Una glifoguarda vorin

Aspecto y ascendencia

Ve recorriendo la mesa y pide a cada jugador que presente a su personaje por su nombre y describa su aspecto general. **Nombre** Nombre del personaje
Aspecto Descripción del personaje

Cuando lo haga, deberá elegir una **ascendencia** que represente de qué especie (humanos o cantores) desciende. **Ascendencia** Humana o cantora

Si un jugador tiene dificultades para dar con un nombre o una descripción para su personaje, puede consultar las listas de la sección "Cultura" del capítulo 2 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.

Cómo jugar como cantor

Esta aventura se desarrolla aproximadamente en el mismo marco temporal que los acontecimientos de *Palabras Radiantes* y antes de la tormenta eterna. Si algún jugador quiere interpretar a un cantor, debe elegir la pericia cultural Oyente y declarar que es un cantor. **Pericia** Oyente Si lo hace, su objeto cultural es un trozo de quitina de abismoide, un crustáceo depredador monstruosamente grande nativo de las Llanuras Quebradas.

Obtén: **Equipo** Trozo de quitina de abismoide



Relaciones entre personajes

Los personajes han compartido ya varias experiencias, desde las semanas en ruta hasta la emboscada a la que sobrevivieron el día anterior. Recorre la mesa una vez más y pide a cada jugador que elija una de las preguntas de la tabla Indicaciones para establecer sus relaciones.

Deben leer la pregunta en voz alta y luego otro jugador dar una respuesta basada en su personaje. Ambos jugadores tienen que inspirarse mutuamente y estar de acuerdo en la conexión que establecen entre ellos.

Indicaciones

d10	Indicación de relación
1	No confías en mí. ¿Qué acto subrepticio me viste cometer?
2	Tuve un momento de vulnerabilidad contigo durante el viaje. ¿Qué lo provocó, y por qué te identificaste con ello?
3	Te has despertado temprano o te has quedado despierto hasta tarde conmigo. ¿Qué hemos aprendido el uno del otro?
4	Por casualidad, tengo un amigo o familiar en común contigo. ¿Quién es esa persona que nos conecta? ¿Cómo lo descubrí?
5	Tú y yo hemos tenido un encontronazo. ¿De qué trataba nuestra discusión?
6	Somos muy amigos. ¿Qué pasatiempos hemos disfrutado juntos en nuestros viajes?
7	Tengo una opinión controvertida sobre nuestros compañeros de caravana. ¿Por qué estás de acuerdo conmigo? ¿Cómo nos hemos comunicado para que los demás no se enteren?
8	Hay algo sobre ti o tu vida que encuentro fascinante. ¿Qué pregunta mía no estabas listo para responder?
9	Una noche, durante la cena, compartí una práctica cultural o tradición familiar. ¿Ya conocías la tradición? Si no, ¿qué te motivó a participar en ella?
10	Necesitaba un pequeño favor durante el trayecto. ¿Por qué me acerqué a ti concretamente y qué te pedí?

Cuando las relaciones entre personajes estén establecidas, avanzad a la **parte 3** (*página 30*).

VINCENT DUTRAIT


Alezi


Azishianos


Herdazianos


Thayleños


Veden


Unkalaki

DARKO STOJANOVICH Y JULIA MADDALINA

PARTE 3

EL EXTRAÑO

Cuando los personajes estén listos para levantar el campamento, comienza la parte 3.

Cómo dirigir la parte 3

Después de repartirse los suministros, los personajes dejan a los supervivientes en manos de un valiente veterano llamado Velin y parten en busca de ayuda. Tras un corto viaje, se encuentran con un viajero shin solitario acosado por sabuesos-hacha salvajes, depredadores cubiertos con un caparazón. Esto da inicio a un combate en el que los personajes deben luchar o ahuyentar a las bestias.

Tras el combate, preséntales a Taszo, el viajero shin. Taszo es un personaje clave en la aventura *Caminapiedras*. *El primer paso* ofrece opciones para continuar la historia con la aventura *Caminapiedras* o con tu propia aventura personalizada.

En este capítulo hay dos puntos de control de mecánicas. El primero se presenta a continuación y prepara a los personajes para el combate, mientras que el segundo se encuentra al final de la aventura y da el toque final a cada uno de ellos.

Características de personaje

Según la elección final de puntos de atributo de un personaje, este tendrá diferentes características derivadas. Las características que siguen son importantes para la batalla:

Las **defensas** representan la resistencia de un personaje contra los ataques, la coerción y otros efectos no deseados. Cuanto más alta sea la defensa, más difícil será para los oponentes superar pruebas de habilidad contra el personaje. Hay tres tipos de defensa: la física, la cognitiva y la espiritual.

La **salud** es un recurso que representa el aguante de un personaje y su resistencia a lesiones leves. Cuando un personaje llega a 0 puntos de salud, sufre lesiones o muere.

La **concentración** es un recurso que representa la determinación mental y la capacidad de hacer maniobras complejas. Se utiliza para alimentar las capacidades del personaje y resistirse a la influencia.

El **valor de movimiento** determina la velocidad con la que un personaje puede moverse en situaciones tensas, como el combate.

Consulta el capítulo 3 del *Manual del Archivo de las Tormentas* para obtener descripciones detalladas de estas características.

Punto de control de mecánicas

- Ningún atributo puede estar por encima de 3 al crear el personaje. Si alguno lo está, el jugador debe reducirlo a 3.
- Todo el mundo debe añadir o quitar puntos de atributo hasta alcanzar un total exacto de 12: el total de puntos para un personaje de nivel 1.
- Anota varias características del personaje:
  - **Defensa física** 10 + Fuerza + Velocidad
  - **Defensa cognitiva** 10 + Intelecto + Voluntad
  - **Defensa espiritual** 10 + Discernimiento + Presencia
  - **Salud** 10 + Fuerza
  - **Valor de movimiento** 6 m (Velocidad 0), 7,5 m (Velocidad 1–2), 9 m (Velocidad 3)
  - **Concentración** 2 + Voluntad
- Ninguna habilidad puede tener más de 2 grados al crear el personaje. Si alguna habilidad los tiene, el jugador debe reducirlos a 2.
- Todo el mundo debe añadir o quitar grados a sus habilidades hasta tener un total de 4 grados de habilidad.

Si los personajes han tenido éxito en el empeño Sobrevivir a la noche, recuerda aplicarles el estado Resuelto. Si han fracasado, aplícales el estado Agotado [−1].

Empieza un nuevo día

Cuando todos estéis listos para empezar, lee o parafrasea lo siguiente:

> Al amanecer, Velin, el capitán *de facto* de los soldados restantes de la caravana de Kholin, se os acerca y examina los restos destrozados de la caravana. Columnas de polvorientos agotaspren marrones se arremolinan a su alrededor.
>
> "La mayoría están para el arrastre", gruñe señalando a los supervivientes. "Y mover esas rocas nos llevará una semana. Necesitaremos ayuda". Os observa con aire inquisitivo.
>
> "Hay otras fuerzas de Kholin que se dirigen a las Llanuras Quebradas. ¿Estaríais dispuestos a ir en su busca y mandarnos ayuda?"

Si los personajes aceptan la misión de Velin, uno, o todos ellos, obtienen la **Meta** "Enviar ayuda a la caravana". Lee o parafrasea lo siguiente:

> "¡Alabados sean los Heraldos! Una caravana más grande partió poco después que la nuestra, rumbo a la Encrucijada de la Piedra del Concilio, hacia el este. Puede que allí encontréis ayuda. Pero primero, veamos qué equipo sobrevivió al desprendimiento y os armaremos".

Encrucijada de la Piedra del Concilio

La Encrucijada de la Piedra del Concilio es una gran formación rocosa en las Montañas Irreclamadas que protege a las caravanas de las altas tormentas. Esta ubicación se detalla en el capítulo 1 de *Caminapiedras*.

Si los personajes no aceptan la misión de Velin, lee o parafrasea lo siguiente:

> "¡Tormentas! Esto es un desastre, así que no puedo culparos. No es vuestra responsabilidad. Antes de iros, asegurémonos de que estáis bien armados y de que también hay suficiente para los que nos quedamos atrás".

Cómo interpretar a Velin

Rasgos: sabio, práctico, generoso.
Meta: poner a los supervivientes de la caravana a salvo e informar de lo sucedido.
Aspecto: Velin (VEH-lin; él) es un humano alezi con la piel arrugada por el clima, el pelo canoso y ojos verdes penetrantes. Es un veterano curtido por muchos viajes a las Llanuras Quebradas y viste una chaqueta que le llega a la altura de las rodillas que le entregaron cuando sirvió como soldado en el ejército de Kholin.

Velin es un ojos claros de octavo dahn retirado ya del servicio militar. Es un defensor comprometido de los chulls, las carretas y los viajeros a los que sirve. A pesar de su aspecto rudo, es muy querido por los integrantes de la caravana.

Cómo gestionar los recursos

Los personajes pueden dejar equipo para los supervivientes, pero al hacerlo reducen sus Recursos antes de equiparse. Cada personaje debe decidir si deja comida, armas, agua, mantas, herramientas o nada.

1. Necesitarán comida si esperan sobrevivir hasta que alguien los encuentre.
   Ideal Rememoración **Camino** Enviado **Camino** Cazador **Recursos** –1
2. Las armas al menos les darán una oportunidad de luchar si los soldados enemigos regresan.
   Ideal Autodominio **Camino** Enviado **Camino** Erudito **Recursos** –1
3. El agua es lo mínimo que les podemos dejar; algo es algo.
   Ideal Potencial **Camino** Líder **Camino** Guerrero **Recursos** –1
4. Las mantas los mantendrán calientes y cómodos hasta que podáis regresar con ayuda.
   Ideal Secretismo **Camino** Agente **Camino** Guerrero **Recursos** –1
5. Algunas herramientas para que puedan reparar los carros.
   Ideal Tenacidad **Camino** Líder **Camino** Erudito **Recursos** –1
6. Nada; necesitaréis todo lo que tenéis para llegar a un lugar seguro. **Ideal** Justicia **Camino** Agente **Camino** Cazador

SAMI RYTKÖNEN

Cómo equipar a los personajes

Una vez que los personajes hayan decidido qué dejar a los demás supervivientes (si es que dejan algo), podrán equiparse. Usa la tabla Recursos disponibles del apéndice A para determinar cuántos objetos comunes, poco comunes y raros hay disponibles. Genera los objetos recuperados usando las tablas de objetos del apéndice A.

Por ejemplo, si el grupo ha acumulado 9 Recursos en este punto de la aventura, tira el dado diez veces contra la tabla Objetos comunes, seis contra la de Objetos poco comunes y dos contra la de Objetos raros.

Una vez generada la lista de objetos recuperados, anima a los jugadores a que debatan quién debería quedarse con cada uno de ellos. No se pretende que todos los personajes tengan la misma cantidad de equipo al principio. Utiliza las entradas de objetos del apéndice A para anotar las características de cualquier objeto que los personajes hayan obtenido en este punto o en etapas anteriores de la aventura. (Los capítulos 3 y 7 del *Manual del Archivo de las Tormentas* contienen reglas para las pericias en armas y armaduras, pero debes ignorarlas hasta que completéis *El primer paso*).

Obtén: **Equipo** Equipo recuperado

Llevar armadura

Si alguno de los personajes se pone una armadura, puede obtener un valor de desvío (consulta "Cómo hacer un ataque"). Por ahora, busca el valor de desvío de la armadura en el apéndice A y haz que los personajes lo anoten.

Desvío El valor de desvío de la armadura



Marcos

Para completar el inventario de cada personaje, cada jugador tira un dado contra la tabla Marcos para determinar la cantidad de marcos que consigue recuperar de los restos a nivel individual.

Marcos

2d6	Cantidad de marcos
2	0
3 a 5	2d6
6 a 8	4d8
9 a 11	3d12
12	4d20

Obtén: **Marcos** La cantidad recuperada

La moneda en Roshar

La mayoría de las naciones de Roshar usan las esferas como moneda principal. Cada esfera es una gema encerrada en una cuenta de cristal, ligeramente aplanada por un lado para evitar que ruede. Todas las cuentas de cristal tienen las mismas dimensiones, pero el tamaño y el tipo de gema que contienen determinan el valor de la esfera. Los tres tamaños de gema son chips, marcos y broams. Para simplificar, el JdR del Cosmere usa los marcos de diamante como la moneda estándar en las aventuras. Consulta el capítulo 7 del *Manual del Archivo de las Tormentas* para obtener más información sobre las esferas.

Un extraño en el camino

Cuando los personajes abandonen la caravana, lee o parafrasea lo siguiente:

Cargáis vuestras mochilas al hombro y trepáis por las rocas, mientras los zarcillos rosados y morados del dedosdemusgo se retraen en sus caparazones a medida que buscáis asideros. Velin os dedica un gesto de despedida desde el desfiladero. Llegado el mediodía, ya habéis dejado la caravana muy atrás.

El día se alarga mientras recorréis el paisaje árido. Pequeños rocabrotes (plantas de caparazón duro) salpican el borde del rastro dejado por los carros, y vientospren juguetones y translúcidos se mueven velozmente entre la hierba ondulante.

Al caer la noche en vuestro primer día de viaje, oís un grito de alarma seguido rápidamente de un trompetazo ominoso.

Un hombre de pelo rizado con túnica gris aparece tambaleándose. Dolorspren anaranjados, como manos de dedos largos, suben por su cuerpo hacia su brazo, que sostiene cruzado sobre su pecho. Al ver a vuestro grupo, se le ilumina el rostro de esperanza.

"¡Socorro!", grita a la vez que tropieza. Detrás de él, varios sabuesos-hacha salvajes (criaturas de seis extremidades) avanzan a una velocidad aterradora.



AMIRUL HHF

Cómo dirigir un combate

Esta escena está diseñada como una introducción sencilla al combate en el JdR del Cosmere. A continuación, se ofrece una explicación resumida de cómo desarrollar el combate. Para una descripción completa, consulta el capítulo 10 del *Manual del Archivo de las Tormentas*. La próxima sección "Lucha contra los sabuesos-hacha" describe la configuración específica de este combate.

Estructura del combate

El JdR del Cosmere divide el combate en una serie de rondas. Durante cada una de esas **rondas**, los PJs, los enemigos y demás participantes juegan un **turno** cada uno.

En cada ronda, todos los personajes obtienen una reacción y eligen entre jugar un turno rápido o lento. Esta decisión otorga un número determinado de **acciones**, que representan las muchas cosas que los personajes pueden hacer en su turno.

Turno rápido. Al elegir un turno rápido, el personaje actúa rápidamente, pero solo dispone de dos acciones (▶▶).

Turno lento. Al elegir un turno lento, el personaje actúa después de cualquier personaje rápido, pero dispone de tres acciones (▶▶▶) en lugar de dos.

Reacciones. Los personajes usan **reacciones** (marcadas con ↩) para responder a un suceso específico, conocido como detonante, que ocurre en el campo de batalla. Cada reacción describe su detonante específico. Normalmente, las reacciones se usan en el turno de otro personaje. Al inicio del combate, a menos que esté Sorprendido, el personaje obtiene una reacción que puede usar en cualquier momento antes del inicio de su primer turno. Cada reacción dura hasta el inicio de su siguiente turno (o hasta que la us0e), y luego obtiene una nueva reacción al inicio de cada uno de sus turnos.

Los personajes pueden cambiar su elección de turno rápido o lento en cada ronda, y no es necesario tomar esa decisión al principio de la ronda. Anima a los jugadores a coordinarse. Las rondas de combate siguen esta secuencia:

1. Turnos rápidos de los PJs
2. Turnos rápidos de los PNJs
3. Turnos lentos de los PJs
4. Turnos lentos de los PNJs

Una vez que cada personaje ha jugado un turno, la ronda termina y empieza la siguiente. Repite estos pasos hasta que el combate se resuelva.

Acciones

Cada acción solo puede usarse una vez por turno, a menos que se indique lo contrario. Para este primer combate, se anima a los personajes a usar las acciones Acometida, Destrabarse, Moverse, Obtener ventaja y Usar una habilidad, que se describen a continuación:

Acometida (▶). Atacas con un ataque sin armas o con un arma que empuñes contra la Defensa física de un objetivo. Puedes usar esta acción más de una vez por turno, pero cada ataque debe ser con una mano diferente. Si atacas con la mano secundaria, debes gastar 2 puntos de concentración.

Destrabarse (▶). Te alejas con cuidado de un enemigo, defendiéndote para que no pueda aprovechar la oportunidad de atacar. Te mueves 1,5 metros sin activar Acometidas reactivas.

Moverse (▶). Te mueves una distancia igual a tu valor de movimiento. Puedes usar esta acción más de una vez por turno.

Obtener ventaja (▶). Usas una de tus habilidades para obtener ventaja sobre tu oponente, como, por ejemplo, mediante tácticas astutas, fintas inesperadas o una fuerza superior. Explica cómo lo haces y luego hace una prueba usando una habilidad relevante contra la defensa correspondiente del enemigo (física, cognitiva o espiritual). Si la superas, obtienes una ventaja (consulta "Ventaja y desventaja") en tu próxima prueba contra ese enemigo que use una habilidad diferente.

Usar una habilidad (▶). Usas una de tus habilidades para hacer tareas difíciles en el campo de batalla; por ejemplo, podrías hacer una prueba de Percepción para explorar el entorno, una prueba de Sigilo para esconderte o una prueba de Intimidación para asustar al enemigo. Esta acción abarca muchas tareas creativas que podrías intentar.

Reacciones

Los personajes también pueden usar reacciones. Anímalos a usar las siguientes:

Acometida reactiva (↩). Cuando un enemigo abandona tu cercanía voluntariamente, puedes usar esta reacción y gastar 1 punto de concentración para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra su Defensa física.

Esquivar (↩). Antes de que un enemigo te ataque, puedes usar esta reacción y gastar 1 punto de concentración para imponer una desventaja (consulta "Ventaja y desventaja") a su tirada de ataque.

Acciones gratuitas

Las **acciones gratuitas** (indicadas con ▷) siguen las mismas reglas que las demás acciones, excepto que no utilizan ninguna de tus acciones disponibles. A menos que un estado u otro efecto te impida hacer acciones, puedes usar un número ilimitado de acciones gratuitas diferentes en tu turno.

La lista completa de acciones y reacciones comunes también incluye Agarrar, Ayudar, Charlar, Empujar, Evitar peligro, Interactuar, Prepararse, Prevenirse, Recuperarse y Soltar. Para un nivel juego más avanzado, consulta la sección "Acciones y reacciones" del capítulo 10 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.

Ventaja y desventaja

A veces, las pruebas se ven modificadas por circunstancias positivas o negativas como, por ejemplo, mediante la acción Obtener ventaja.

Ventaja. Por cada **ventaja** que afecte a la prueba, elige uno de los dados que vas a tirar; puedes elegir el d20, el dado de trama, un dado de daño o cualquier otro. Tira dos unidades de cada dado que hayas elegido y elige uno de los dos resultados, descartando el otro sin efecto.

Desventaja. Por cada **desventaja** que afecte a la prueba, la DJ elige uno de los dados que vas a tirar. Tira dos unidades de cada dado que haya elegido y luego, la DJ elige uno de los dos resultados, descartando el otro sin efecto.

Durante la prueba, solo puedes elegir cada dado una vez. Si tienes dos ventajas o desventajas, tendrás que tirar unidades de dos dados diferentes, en lugar de tres del mismo. Cuando una prueba se ve afectada tanto por ventajas como por desventajas, se cancelan mutuamente, una a una.

Cómo hacer un ataque

En este combate, la mayoría de los personajes hacen ataques con la acción Acometida (▶). A menos que se especifique lo contrario, todos los ataques siguen estos pasos:

1. Elige tu objetivo.
2. Haz la prueba de ataque y tira los dados de daño.
3. Resuelve el daño.

Elige tu objetivo. Cada arma tiene una **cercanía** definida. Si haces un ataque cuerpo a cuerpo, tu objetivo debe estar en tu cercanía. Si haces un ataque a distancia, tu objetivo puede estar en cualquier lugar dentro del alcance especificado.

Haz la prueba tirando los dados de ataque y los de daño. Haz una prueba de habilidad contra la defensa especificada del objetivo. Para la acción Acometida se selecciona la Defensa física y, según el arma, se suele usar la habilidad Armamento Ligero o Armamento Pesado (consulta el apéndice A). Al hacer la prueba, tira también la cantidad de dados de daño especificados para el ataque.

Resuelve el daño. El resultado de tu prueba determina cuánto daño infliges al objetivo. Si este cuenta con un valor de desvío, reduce el daño total en esa misma cantidad y luego inflige el daño restante a su salud.

- **Fallo.** Si tu prueba falla, tu ataque también **falla** y no infliges daño (sin embargo, cuando esto sucede, puedes optar por hacerle un rasguño).
- **Rasguño.** Cuando fallas contra uno o más objetivos, puedes gastar 1 punto de concentración por cada objetivo que elijas para hacerle un **rasguño**. En tal caso, infliges tanto daño como el total obtenido en los dados de daño.
- **Impacto.** Si tu prueba tiene éxito, **impactas** al objetivo. Infliges tanto daño como el total obtenido en los dados de daño + tu modificador con la habilidad que has usado para la prueba.
- **Impacto crítico.** Cuando impactas con un ataque, puedes encontrar una debilidad gastando una Oportunidad ⟐ y convertir el impacto en un **impacto crítico**. Esto maximiza el resultado de tus dados de daño contra todos los objetivos del ataque: trata todos los dados de daño como si hubieran sacado su número más alto.

Valor de desvío

Ten en cuenta que el valor de desvío solo se aplica al daño por energía, por golpe y por laceración (consulta "Desvío" en el capítulo 3 del *Manual del Archivo de las Tormentas*).

En *El primer paso*, los personajes y PNJs que vean su salud reducida a 0 quedan inconscientes.

Oportunidades y Complicaciones

Recuerda que las Oportunidades y las Complicaciones tienen lugar cuando aparecen en el dado de trama y cuando los personajes sacan un 20 natural o un 1 natural en un d20.

Adversarios

Los **conjuntos de características** de los adversarios incluyen sus capacidades y características. Para una descripción detallada de cada parte de uno de estos conjuntos, consulta la sección "Cómo usar los adversarios" en el capítulo 13 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.

Sabueso-hacha

Los sabuesos-hacha son una especie variopinta de depredadores domésticos nativos de Roshar. Los más grandes alcanzan la altura de la cintura de un humano promedio. Tienen una piel compuesta de segmentos lisos entrelazados, cola similar a la de un pez y antenas plumosas. Las mandíbulas del sabueso-hacha le permiten vocalizar mediante un bramido, que suena como dos voces superpuestas y en eco.

Sabueso-hacha

Secuaz de rango 1 – Animal Pequeño

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	14	2	0	10	0	3	13	0

Salud: 12 (9 a 15) **Concentración:** 2 **Investidura:** 0

Movimiento: 12 m
Sentidos: 12 m (olfato)
Habilidades físicas: Agilidad +4, Atletismo +4, Sigilo +3
Habilidades espirituales: Percepción +5, Supervivencia +4
Idiomas: ninguno

RASGOS

Sentidos mejorados. El sabueso-hacha obtiene una ventaja en las pruebas que no son de ataque y que se basan en el olfato.

Secuaz. El sabueso-hacha es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

ACCIONES

▶ **Acometida: Mordisco.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 6 (1d4 + 4) por laceración y si el objetivo es Mediano o de menor tamaño, el sabueso-hacha puede gastar 1 punto de concentración para derribar al objetivo dejándole Tumbado, y luego moverse hasta 3 metros arrastrándolo.

▷ **Instintos de manada.** Mientras está a 1,5 metros o menos de un aliado, el sabueso-hacha puede usar la acción Obtener ventaja como ▷.

⮌ **A la caza.** Después de que un enemigo situado a 9 metros o menos quede Tumbado, el sabueso-hacha se moverá hasta 4,5 metros en su dirección.

Cómo interpretar a Taszo-hijo-Clutio



Rasgos: comprometido, empático, inquisitivo.
Meta: proteger Roshar entregando la hoja de Honor de Taln a Shinovar.
Aspecto: Taszo-hijo-Clutio (él) es un humano shin de treinta y pocos años. Es bajo, incluso para ser un shin, tiene la piel rosada y pálida, ojos redondos de color azul oscuro y una espesa mata de pelo rubio. Tiene un brazo roto.

Taszo es compasivo, a veces en detrimento propio. Quiere ser útil a los PJs (y a cualquier otra persona que pueda) aunque su brazo roto se lo impide. También siente curiosidad, especialmente por las personas y sus vidas.

Lucha contra los sabuesos-hacha

Hay tantos **sabuesos-hacha** como personajes. Para simplificar, Taszo no cuenta con un conjunto de características: solo juega turnos rápidos e intenta huir. Los sabuesos-hacha solo atacan a los PJs.

Si jugáis con un mapa cuadriculado y miniaturas, colocadlas ahora; al final de esta aventura se incluye una copia del mapa a página completa. Sitúa a Taszo y a los sabuesos-hacha en la esquina noreste. Haz que los PJs elijan sus ubicaciones en la parte suroeste del mapa.

Al verse amenazados, los sabuesos-hacha dejan en paz a Taszo y corren hacia los personajes.

Estados Ralentizado y Tumbado

Cuando estás **Ralentizado**, tu valor de movimiento se reduce a la mitad.

Cuando estás **Tumbado**, te encuentras tendido en el suelo. Mientras estás Tumbado, también estás Ralentizado y los ataques cuerpo a cuerpo contra ti obtienen una ventaja. Puedes levantarte y poner fin a este estado como ▷. Después de hacerlo, tu valor de movimiento se reduce en 1,5 hasta el inicio de tu siguiente turno.

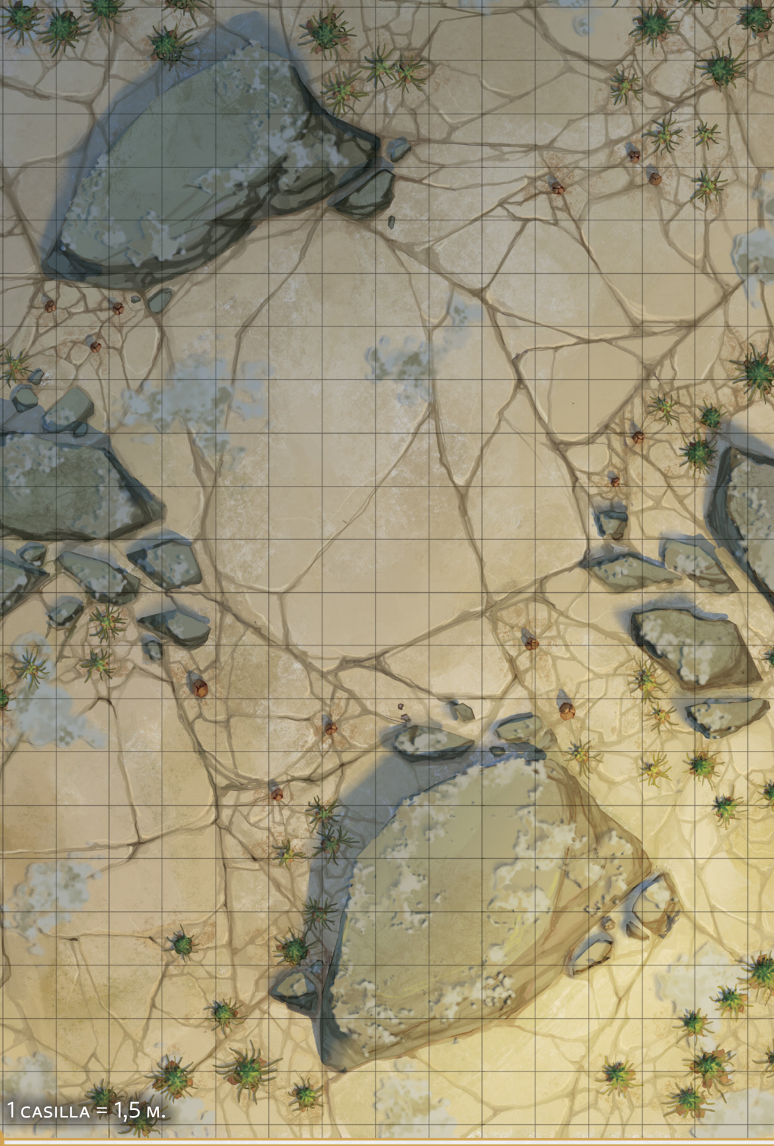
Efectos del campo de batalla

Durante la batalla contra los sabuesos-hacha, el siguiente efecto está activo:

Depredadores asustadizos. Al asustarse por sonidos fuertes o verse intimidados por una presa competente, los sabuesos-hacha se replantean su ataque. Comparte esta información si un PJ obtiene una Oportunidad o si Usa una habilidad (▶) y supera una prueba de Saber, Supervivencia o Perspicacia CD 8.

Un personaje puede Usar una habilidad (▶) para intimidar o ahuyentar a los sabuesos-hacha; en tal caso, pídele al jugador que describa cómo intenta hacerlo. La CD de esta prueba es igual a la defensa más relevante del sabueso-hacha. Por ejemplo, si un personaje quiere gritarles a las criaturas que se vayan, hace una prueba de Intimidación contra su Defensa cognitiva. Si quiere imitar el sonido de un depredador más grande, podría hacer una prueba de Engaño contra su Defensa espiritual.

EDUARDO NONATO CAVALCANTE



Subir la apuesta

Como DJ, eres tú quien decide cuándo subir la apuesta en una prueba de habilidad, indicando al jugador que tiene que incluir el dado de trama en su tirada y señalando que esta prueba es importante para la historia. Esto no refleja la dificultad de una prueba; para eso están las ventajas y las desventajas. Subir la apuesta es una herramienta que puedes usar para crear momentos dinámicos, emocionantes e impredecibles en tus partidas.

Repercusiones

La batalla termina con éxito al final de la segunda ronda o si la mitad o más de los sabuesos-hacha ven su salud reducida a 0. En tal caso, los sabuesos-hacha supervivientes se ven superados y huyen hacia la oscuridad.

De lo contrario, la batalla termina con derrota si la mitad o más de los PJs ven su salud reducida a 0. Lee o parafrasea lo siguiente para explicar cómo Taszo ahuyenta a los sabuesos-hacha:

> A pesar de vuestros esfuerzos, los sabuesos-hacha repelen vuestro ataque. Las criaturas se vuelven hacia su presa original, acercándose al shin. En un estallido de pánico, el hombre se pone de pie de un salto, gritando y agitando su brazo sano con furia. Los sabuesos-hacha se detienen y, desconfiando de sus energías renovadas, se retiran hacia la oscuridad en busca de una presa más fácil. Tras un instante, el hombre cae de rodillas, respirando con dificultad.

Sea cual sea el desenlace, sigue leyendo:

> Tras unos instantes, el hombre de pelo rizado os mira, sujetándose el brazo con cuidado.
>
> "Agradezco vuestra intervención", dice en un alezi con acento muy marcado. "Os doy las gracias. Por favor, llamadme Taszo".

Si quieres conectar esta historia con la aventura *Caminapiedras*, continúa con la sección "La aventura *Caminapiedras*". De lo contrario, consulta la sección "Ganchos para aventuras".

La aventura *Caminapiedras*

Si planeas continuar con la aventura *Caminapiedras*, Taszo cuenta a los personajes que, hace unos días, él y sus compañeros, un grupo de chamanes de piedra de Shinovar, fueron atacados por asesinos en el camino. Ahora está solo. Concluye diciendo lo siguiente:



> "Admito que esto es una gran carga", dice con seriedad, "pero estas tierras encierran un gran peligro". Su mirada se encuentra con la vuestra y baja la voz. "Mis hermanos caídos y yo estábamos en un viaje de suma importancia hacia las Llanuras Quebradas. Tengo el deber de completar una tarea, pero no podré completarla si me devoran los sabuesos-hacha. Tengo marcos. Me gustaría contrataros como guardaespaldas".

Los chamanes de piedra shin

En Shinovar, una nación aislacionista en el extremo occidental, un grupo conocido como los chamanes de piedra (o el Chamanato), supervisa las leyes, la cultura y la religión.

Si los personajes aceptan la oferta de Taszo, viajarán con él en busca de la hoja de Honor de Taln en la aventura *Caminapiedras*. Los personajes deben tener una meta relacionada con viajar con Taszo o ayudarlo que represente su conexión con su relato. Consulta "Objetivos de la aventura" en la introducción de *Caminapiedras*. Modificad las metas según sea necesario para que se ajusten a vuestra historia en *El primer paso*. Al terminar, avanzad a la sección "Conclusión".

Ganchos para aventuras

Si tus jugadores no desean jugar la aventura *Caminapiedras* y los personajes triunfan en la batalla, Taszo les agradece su ayuda y les entrega todos los marcos que puede permitirse.
Obtened: **Marcos** 10 marcos

Taszo puede utilizarse como adjudicador de misiones para tus propias aventuras, o simplemente como un PNJ amigo. Si buscas más ganchos para aventuras, aquí tienes algunas ideas:

- Informar a los Kholin sobre la traición de la brillante señora Ralanat.
- Llevar al portador de esquirlada asesino ante la justicia.
- Descubrir por qué atacaron las tropas de Thanadal.

Los jugadores pueden elegir una meta relevante para sus personajes, posiblemente de una de las opciones anteriores. Una vez hecho esto, continuad.

Conclusión

¡La aventura ha concluido! Tras sobrevivir a la emboscada, reunir a los supervivientes y contactar con Taszo-hijo-Clutio, los personajes han completado *El primer paso*.

Calcula los resultados de las decisiones de los jugadores y recorre la mesa revelando con qué camino heroico y camino Radiante se alinean las acciones de sus personajes. Los jugadores pueden consultar el apéndice B para saber cuáles son las nociones básicas de su camino.

Caminos y talentos

Para completar este paso, consulta el capítulo 4 del *Manual del Archivo de las Tormentas*, que incluye una descripción completa de todos los caminos heroicos. Cada camino consta de un árbol de talentos y una habilidad inicial. Los **talentos** otorgan un beneficio o una nueva capacidad.

DARKO STOJANOVICH

Los jugadores tienen que elegir un camino heroico como **camino inicial** (ya sea el recomendado u otro). El camino elegido presenta un **talento principal** que deben añadir a su hoja de personaje. **Camino** Camino inicial **Talento** Talento principal. El personaje también obtiene 1 grado en la **habilidad inicial** del camino. **Habilidad** +1 Habilidad. Consulta el apéndice B para obtener más detalles sobre los caminos y los talentos principales.

Talentos de ascendencia

Una vez elegido el camino inicial, el siguiente paso depende de la ascendencia elegida por el personaje. Para personajes con ascendencia humana, los jugadores tienen que elegir un talento más. Este talento puede ser del mismo camino heroico o se puede empezar un segundo camino heroico de los indicados en el capítulo 4 del *Manual del Archivo de las Tormentas*. (Los personajes que empiezan un segundo camino no obtienen su habilidad inicial). **Talento** Segundo talento

Si algún jugador interpreta a un personaje cantor, obtiene el talento Cambiar de forma (Principal de cantor) junto con un talento adicional asociado. Consulta el capítulo 2 del *Manual del Archivo de las Tormentas*. **Talento** Cambiar de forma
Talento Talento adicional del cantor

Caminos Radiantes

Los caminos Radiantes se desbloquean en el nivel 2. Saber con qué orden Radiante se identifica un personaje puede ayudar a su jugador a la hora de interpretarlo durante el juego cuando tenga que establecer un vínculo con el spren adecuado. Consulta "Atraer un spren" en el capítulo 5 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.

Punto de control de mecánicas

- Ningún atributo puede estar por encima de 3 al crear el personaje. Si alguno lo está, los jugadores deben reducirlo a 3.
- Cada PJ debería tener exactamente 12 puntos en atributos.
- Cada PJ debería contar con dos pericias culturales más una pericia adicional por punto de Intelecto (consulta el apéndice C para algunos ejemplos).
- Cada PJ debería tener 5 grados de habilidad; ninguna habilidad debería tener más de 2, y un grado tiene que estar asignado a la habilidad inicial de su camino heroico.
- Anota varias características del personaje (consulta el capítulo 3 del *Manual del Archivo de las Tormentas*):
  - **Dado de recuperación** 1d4 (Voluntad 0), (Voluntad 1 a 2), 1d8 (Voluntad 3)
  - **Alcance de los sentidos** 1,5 m (Discernimiento 0), 3 m (Discernimiento 1 a 2), 6 m (Discernimiento 3)
  - **Capacidad de carga** 50 kg (Fuerza 0), 100 kg (Fuerza 1 a 2), 250 kg (Fuerza 3)

Para obtener las explicaciones detalladas sobre el dado de recuperación, los sentidos y la capacidad de carga, consulta el capítulo 3 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.

ASHLEY COAD



Propósito y obstáculo

Finalmente, y al reflexionar sobre lo acontecido en *El primer paso*, los jugadores deben definir el propósito y el obstáculo de su personaje. El **propósito** es lo que lo impulsa, define e inspira a alcanzar las nobles metas de las aventuras que le esperan.

El **obstáculo**, por otro lado, es un defecto que se interpone en su camino hacia su propósito. Podría ser el orgullo, la impulsividad, la avaricia o cualquier otra cosa que le impida alcanzar su máximo potencial. Consulta el capítulo 8 del *Manual del Archivo de las Tormentas* para obtener más información sobre cómo definir ambos.

Propósito Propósito elegido
Obstáculo Obstáculo elegido

Siguientes pasos

Llegados a este punto, cada jugador debería tener un personaje completo de nivel 1 del JdR del Cosmere. Si alguien no está satisfecho con su personaje, puede modificarlo. Como alternativa, puede seguir el proceso normal de creación de personajes, ahora que dispone de un conocimiento más completo del juego.

Sea como sea, esperamos que tus jugadores disfruten de *El primer paso* y estén listos para embarcarse en aventuras épicas en el mundo de Roshar.

Recuerda: viaje antes que destino.

EQUIPO

Recursos disponibles

Recursos	Comunes	Poco comunes	Raros
0	5	3	0
1 a 3	6	4	1
4 a 6	8	5	1
7 a 9	10	6	2
10 o más	12	7	3

Objetos comunes

d20	Objeto
1	10 hojas de papel y un vial de tinta
2	Manta
3	Botella (cristal)
4	Pedernal y acero
5	Comida (ración)
6	Glifoguarda
7	Martillo
8	Jabalina
9	Cuchillo
10	Armadura de cuero
11	Ganzúa
12	Lanza larga
13	Grilletes
14	Aceite
15	Cuerda
16	Lanza corta
17	Honda
18	Uniforme
19	Bastón
20	Bloque de cera y cinco velas

Objetos poco comunes

d12	Objeto
1	Hacha
2	Libro (de referencia)
3	Ropa (buena)
4	Espada larga
5	Maza
6	Instrumento musical
7	Veneno (efectivo, 1 dosis)
8	Alabarda
9	Arco corto
10	Espada lateral
11	Suministros quirúrgicos
12	Diapasón



ANDREA MONTALTO

Objetos raros

d8	Objeto
1	Coraza
2	Ballesta
3	Mandoble
4	Calorial
5	Arco largo
6	Sistema de poleas
7	Espada ropera
8	Vino violeta

Armaduras

Tipo	Valor de desvío
Uniforme	0
Cuero	1
Coraza	2

Armas ligeras

Tipo	Daño	Alcance
Cuchillo	1d4 por laceración	Cuerpo a cuerpo
Jabalina	1d6 por laceración	Cuerpo a cuerpo
Maza	1d6 por golpe	Cuerpo a cuerpo
Estoque	1d6 por laceración	Cuerpo a cuerpo
Espada lateral	1d6 por laceración	Cuerpo a cuerpo
Bastón	1d6 por golpe	Cuerpo a cuerpo
Lanza corta	1d8 por laceración	Cuerpo a cuerpo
Arco corto	1d6 por laceración	A distancia [24/96]
Honda	1d4 por golpe	A distancia [10/40]

Armas pesadas

Tipo	Daño	Alcance
Hacha	1d6 por laceración	Cuerpo a cuerpo
Espada larga	1d8 por laceración	Cuerpo a cuerpo
Lanza larga	1d8 por laceración	Cuerpo a cuerpo [+1,5]
Mandoble	1d10 por laceración	Cuerpo a cuerpo
Martillo	1d10 por golpe	Cuerpo a cuerpo
Alabarda	1d10 por laceración	Cuerpo a cuerpo
Arco largo	1d6 por laceración	A distancia [45/180]
Ballesta	1d8 por laceración	A distancia [30/120]

Otras armas

Tipo	Habilidad	Daño	Alcance
Arma improvisada	La misma que un arma similar	El mismo que un arma similar	Cuerpo a cuerpo
Ataque sin armas	Atletismo	Único	Cuerpo a cuerpo

SAMI RYTKÖNEN



Armas improvisadas

Al atacar con un arma improvisada, la DJ decide a qué arma ligera o pesada no especial se parece más. Haz el ataque como si se usara esa arma, añadiendo el siguiente rasgo:

Frágil. Al atacar con esta arma, la DJ puede gastar una Complicación para hacer que se rompa tras resolver el ataque.

Ataques sin armas

Los ataques sin armas añaden los siguientes rasgos únicos:

Siempre disponible. Los ataques sin armas no cuentan como ataques con armas, sino que son ataques cuerpo a cuerpo inherentes a cada personaje. En un ataque sin armas no es necesario empuñar un arma ni se puede desarmar a quien lo efectúa. Puedes hacer un ataque sin armas incluso si estás empuñando algo con ambas manos, pero si tu segunda Acometida en un turno es un ataque sin armas, esta sigue las reglas de un ataque con la mano secundaria.

Entrenamiento de Fuerza. Cuando haces un ataque sin armas, su dado de daño se basa en tu valor de Fuerza, como se muestra en la tabla Daño sin armas.

Daño sin armas

Fuerza	Daño sin armas
0 a 2	1 por golpe (sin tirada)
3 a 4	1d4 por golpe

Apéndice B
Caminos e ideales

Los caminos heroicos de un vistazo

Camino	Temática	Especialidades	Habilidad inicial	Resumen del talento principal
Agente	Operativo con talento que resuelve problemas con una mente aplicada o con mano izquierda.	Espía, Investigador, Ladrón	Perspicacia	Oportunista: Vuelve a tirar el dado de trama una vez por ronda.
Cazador	Persona con buena puntería y a quien le gusta estar al aire libre; busca y elimina problemas.	Arquero, Asesino, Rastreador	Percepción	Buscar presa: Elige a un personaje al que perseguir y contra el que obtener una ventaja.
Enviado	Negociador perspicaz que ejerce hábilmente su influencia sobre los demás.	Diplomático, Leal, Mentor	Disciplina	Presencia imponente: Haz que un aliado pase a estar Resuelto.
Erudito	Pensador diestro que se distingue por su pericia en la planificación y la construcción.	Artifabriano, Cirujano, Estratega	Saber	Ilustración: Obtienes grados de habilidad adicionales que puedes reasignar.
Guerrero	Luchador que confía en su habilidad, fuerza bruta o voluntad indómita.	Duelista, Portador de esquirlada, Soldado	Atletismo	Posición vigilante: Obtienes una posición de lucha que te hace más atento y flexible en combate.
Líder	Comandante sereno que dirige y guía a los demás para que saquen lo mejor de sí mismos.	Campeón, Oficial, Político	Liderazgo	Mando decisivo: Añade un “dado de mando” d4 a las pruebas de un aliado.

Valores y filosofías Radiantes

Ideal	Orden	Potencias	Spren	Filosofía
Autodominio	Portadores del Polvo	Abrasión y División	Cenizaspren	Un gran poder requiere una gran disciplina.
Justicia	Rompedores del Cielo	División y Gravitación	Altospren	Aplicar la ley y buscar justicia.
Libertad	Escultores de Voluntad	Cohesión y Transportación	Lumispren	Buscar la libertad y elección para todos los pueblos.
Potencial	Nominadores de lo Otro	Transformación y Transportación	Tintaspren	Tratar de alcanzar tu máximo potencial.
Protección	Corredores del Viento	Adhesión y Gravitación	Honorspren	Proteger a los inocentes y a los indefensos.
Rememoración	Danzantes del Filo	Abrasión y Progresión	Cultivacispren	Recordar y servir a aquellos a quienes los demás olvidan.
Secretismo	Tejedores de Luz	Iluminación y Transformación	Mentiraspren	Separar la verdad de las mentiras.
Tenacidad	Custodios de la Piedra	Cohesión y Tensión	Cumbrespren	Ser el apoyo del que los demás pueden depender.
Verdad	Vigilantes de la Verdad	Iluminación y Progresión	Brumaspren	Buscar la verdad fundamental y compartirla.
Unidad*	Forjadores de Vínculos*	Adhesión y Tensión	Spren únicos*	Unir antes que dividir, y buscar la paz antes que empezar una guerra.

*No disponible para los PJs.



Apéndice C
Pericias

Pericias culturales

Cultura	Descripción
Alezi	Reino militarista que glorifica la conquista, la jerarquía y la competencia.
Azishiana	Imperio en expansión conocido por su burocracia, logística y complejos códigos legales.
Herdaziana	Nación costera de agricultores prolíficos que valoran la familia y la comunidad.
Iriali	Nación de personas que creen que sus antepasados eran viajeros de otros mundos.
Kharbranthiana	Ciudad-estado protegida que alberga la biblioteca y los hospitales más grandes del mundo.
Natana	Restos de una civilización otrora poderosa cuyas vidas están marcadas por las altas tormentas.
Oyente	Familias tribales de cantores cuyos antepasados rechazaron la guerra entre Honor y Odium.
Peregrina	Viajeros perpetuos familiarizados con los riesgos y modos de transporte de larga distancia.
Reshi	Archipiélago de naciones insulares con una gran variedad de culturas.
Shin	Enclave aislado de personas que han abandonado un legado de violencia y siguen una religión de chamanes.
Thayleña	Reino marítimo conocido por sus mercaderes, marineros e innovación tecnológica.
Unkalaki	Clanes de personas que viven cerca de fuentes termales alpinas remotas y veneran a los spren.
Veden	Reino donde la tradición y la religión dan forma a las intrigas políticas modernas.

Otras pericias de ejemplo

Pericia
Alta sociedad (cultural)
Arco corto (de arma)
Armadura de cuero (de armadura)
Armas improvisadas (de arma)
Artes culinarias (de utilidad)
Artes visuales (de utilidad)
Ataques sin armas (arma)
Bajos fondos (de utilidad)
Coraza (de armadura)
Cuchillo (de arma)
Cuidado de animales (de utilidad)
Espada lateral (de arma)
Estrategia militar (de utilidad)
Fabricación de armaduras (de utilidad)
Fabricación de armas (de utilidad)
Fabricación de equipo (de utilidad)
Historia (de utilidad)
Ingeniería (de utilidad)
Lanza corta (de arma)
Montar a caballo (de utilidad)
Religión (de utilidad)



STEVE PRESCOTT

HOJA DE REGISTRO

Registro de personajes de *El primer paso*

Nombres						
Caminos heroicos	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4	Jugador 5	Jugador 6
Agente						
Cazador						
Enviado						
Erudito						
Guerrero						
Líder						

Ideales	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4	Jugador 5	Jugador 6
Autodominio (Portador del Polvo)						
Justicia (Rompedor del Cielo)						
Libertad (Escultor de Voluntad)						
Potencial (Nominador de lo Otro)						
Protección (Corredor del Viento)						
Rememoración (Danzante del Filo)						
Secretismo (Tejedor de Luz)						
Tenacidad (Custodio de la Piedra)						
Verdad (Vigilante de la Verdad)						

Registro de Recursos

Recursos Empieza con uno por personaje. Los Recursos nunca pueden estar por debajo de 0.

Registro del empeño Sobrevivir a la noche

Éxitos

○○○○○○

Fallos

○○○○



ATRÉVETE A DAR EL SIGUIENTE PASO



Te damos la bienvenida a un universo de aventuras, de Investidura y de relatos que están esperando a ser contados. Desde el *Archivo de las Tormentas*™ a *Nacidos de la bruma*™ y más allá, el Juego de Rol del Cosmere® te invita a explorar los mundos de Brandon Sanderson. Este juego de rol incluye nuevo conocimiento canónico y reglas que incentivan la personalización minuciosa. ¡Empieza tu viaje en www.devir.es!





COSMERE®
JUEGO DE ROL

